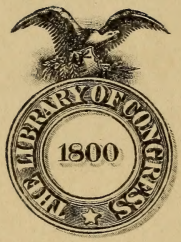
GV
1243
.M3



Class GV1243
Book .M3

PRESENTED BY

G. W. Harris

Gesetzbuch
für
Spielgesellschaften,
oder
die vier interessantesten Kartenspiele:
das Whist, Solo, Boston
und
L'hombre.
In allen ihren Umrissen
formell und intellectuell dargestellt
für Diejenigen,
welche diese Spiele gründlich erlernen, und in kürzester Zeit Meister in ihnen werden wollen.

Nebst einer Anweisung
zum
Mariage- und Piquetspiele.

Von einem practischen Spieler entworfen.

Herausgegeben
von
Dr. **Tr. Mannhalt.**

Mit Tabellen zur Berechnung der Gewinne und einem vollständigen Register zum Nachschlagen.

Berlin, 1830.
In der Schüppel'schen Buchhandlung.

H·320

GV1243
.M3

Dr. L. O. Howard
Dec 19/27

Vorwort.

Die häufigen Klagen, die man bisher von Spielern hörte, daß man keine sicheren Regeln habe, wonach man die öfters vorfallenden Streitigkeiten zur Ruhe beider Parteien schlichten könne, und das lange gefühlte Bedürfniß, in Gesellschaften und Zirkeln, worin man durch Kartenspiele sich angenehm zu beschäftigen sucht, wie über Billardspiel, so auch über Kartenspiele ein Gesetzbuch zu haben, in welchem man sich bei zweifelhaften Fällen auf der Stelle Raths erholen könnte, veranlaßten den Verfasser, diesen Versuch auszuarbeiten und dem Publikum zu übergeben. Deshalb sind darin die vier Hauptspiele beschrieben, die vorzüglich vorzukommen pflegen, und überall die nöthigen Regeln eingewebt, und um das Aufschlagen zu erleichtern, ist hinten ein kurzes Register hinzugefügt. Auch denen wollte der Verfasser genügen, die paarweise sich zusammensetzen und neben einer angenehmen Unterhaltung mit einander ein freundschaftliches Spiel unternehmen. Deshalb ließ er eine kurze Anweisung zum Mariage und Piquet nicht weg. Dieser Zweck seines Werkchens, so wie auch der Umstand, daß darin Spiele beschrieben sind, über die man bisher noch keine Anweisung hatte, machen den Verfasser glauben, daß seine Schrift dem Spiel liebenden Publi-

kum nicht unangenehm seyn wird. Wo er Vorarbeiten fand, da benutzte er sie, ohne jedoch abzuschreiben, so wie er auch den guten Rath erfahrner Spieler in schwierigern Fällen dankbarlichst aufzunehmen nicht verschmähete. Man wird nur das Schriftchen zur Hand zu nehmen brauchen, um über jeden streitigen Punct sofort Auskunft zu finden und dadurch jeder Zänkerei, die oft beiden Theilen so unangenehm ist, vorbeugen. Zugleich aber hatte der Verfasser auch die Tendenz, Anfängern eine Anweisung im Spielen selbst zu geben, und rücksichtlich der Vollständigkeit und Deutlichkeit wird man darin gewiß nichts vermissen. Er bedauert nur, seinem Werkchen keine größere Ausdehnung geben zu dürfen, sonst hätte er viele Puncte noch weiter auseinander gesetzt, allein der Umstand, daß unter der Masse der jetzt täglich im Druck erscheinenden Schriften es jedem Auctor anzurathen ist, dahin zu sehen, daß der Verleger seine Werke billig geben könne, erlaubte ihm nicht, weitläufiger zu seyn. Sollte das Publikum an seiner Arbeit so viel Theil nehmen, daß eine zweite Auflage nöthig würde, so verspricht er, dann seinen Versuch ganz vollständig durchzuführen, und eigene Tabellen anzuhängen, worin in gedrängter Kürze alle Gesetze zusammengestellt seyn sollen.

Der Verfasser.

Erster Abschnitt.

Das Whist.

Erstes Kapitel.

Einfaches Whistspiel unter Vieren.

§. 1. Zu diesem Whist, wie zu den folgenden besondern Arten desselben, werden zwei volle Spiele Karten erfordert, jedes von 52 Blättern (die bei uns sogenannten französischen Karten), unter denen 13 Trefle-, 13 Pique-, 13 Coeur-, und 13 Careaublätter sind. Jede dieser einzelnen Farben hat ein Aß, einen König, eine Dame, einen Buben, eine Zehne, Neune, Achte, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere, Dreie, Zweie. Mit einem Spiele wird jedesml nur gespielt, und das andere wird zu anderweitigen Absichten ruhend an die Seite gelegt, jedoch so, daß ein Spiel nach dem anderen das ruhende, und dann das spielende wird.

Außerdem hat jeder Spieler sich mit 4 Marken (den sogenannten Whistmarken) zu versehen, an welchen die in einem Spiele gemachten Points gezählt werden. *)

*) Man erhält diese bei uns in kleinen knöchernen Büchsen, neben einer Schachtel Marken zum Bezahlen der Gewinne, fast in jeder Galanteriewaarenhandlung. In Ermangelung derselben thun vier Stücke Geld dieselben Dienste.

§. 2. Beim Whist unter Vieren spielen immer je zwei Theilnehmer gegen die beiden übrigen, so daß die vier Theilnehmer dadurch gleichsam in zwei Partien zerfallen, von denen die eine ganz gegen die andere spielt, ihren Gewinn gemeinschaftlich trägt, aber auch ihren Verlust gemeinschaftlich bezahlen muß. Ehe das Spiel angeht, wird durch Loos entschieden, welche von den Spielern sich vereinigen sollen; man breitet nämlich ein Spiel Karten mit verdeckten Farben auf den Tisch aus, jeder der Theilnehmer zieht sich eine Karte und wirft sie offen auf den Tisch; diejenigen nun, welche die beiden niedrigsten Karten haben, spielen zusammen, eben so diejenigen, welche die höchsten haben; das Aß ist hierbei die niedrigste Karte, dann folgt die Zweie, Dreie u. s. w. bis zum Könige hinauf, (im Spiele selbst gilt jedoch das Aß über alle andere Blätter, wovon nachher). Demjenigen, der die niedrigste Karte gezogen hat, gebührt das Recht, sich zuerst einen Platz am Spieltische zu wählen; sein freundschaftlicher Spieler (sein Aide) setzt sich ihm gegenüber, und die beiden andern Spieler setzen sich zwischen diese beiden mit der Rücksicht, daß derjenige, welcher von ihnen bei der Wahl die niedrigste Karte zog, über den Platz bestimmt. Freund und Freund sitzen also auf beiden Seiten einander gegenüber.

§. 3. Nachdem man nun bestimmt hat, wie hoch man den Point spielen will (einen Groschen, einen Kreuzer, einen Florin, u. dergl.), so gibt derjenige, welcher bei der Wahl das niedrigste Kartenblatt hatte, Karte. Er nimmt zu der Absicht eines der beiden §. 1. genannten Kartenspiele, welches er will, mischt die Blätter wohl durcheinander (melirt), und läßt von dem, welcher ihm zur Rechten sitzt, coupiren (dieser

nämlich theilt das ganze Spiel durch Abheben in zwei Theile, und der Geber legt den Theil, der vorhin unten lag, oben hin). Das Geben geht von dem an, welcher dem Geber zur Linken sitzt, immer rings um, dieser erhält also die erste Karte. Jeder erhält jedesmal nur eine Karte, so daß also nach 13 maligem Rundgeben alle Karten vertheilt sind. Während dieser Zeit mischt der Freund des Gebers das andere Kartenspiel, läßt von dem, welcher beim Geben die erste Karte erhält, welcher ihm also zur Rechten sitzt, coupiren, und legt dann das Kartenspiel mit offener Farbe zwischen sich und dem, der coupirt hat, auf die Ecke des Tisches, wo es während des ganzen Spiels ruhig liegen bleibt. Die Farbe des Blattes, welches oben liegt, ist Trumpf (à tout), d. h. selbst das niedrigste Blatt dieser Farbe gilt über alle Blätter der andern Farben, kann diese stechen. Beim Geben und Meliren unter die Karte sehen wollen, ist bei diesem Spiele durchaus verboten.

§. 4. Wenn der Geber mit dem Vertheilen der Blätter fertig ist, so muß der, welcher die erste Karte erhalten hat, ausspielen, und dann legt Jeder eine Karte bei, nach eben der Ordnung, in welcher gegeben ist. Vor der Hand, d. h. ehe die Reihe an ihn kommt, darf Niemand zugeben, oder auch nur Zeichen machen, die seine Karte verrathen.

Um zu wissen, was man ausspielen soll, muß man die Tendenz des Spieles kennen, und die ist denn hier so einfach, daß sie sich mit wenigen Worten auseinandersetzen läßt. Es kommt nämlich Alles darauf an, wer von den beiden Theilen der Spieler die meisten Stiche macht. Dazu gelten die Karten in der §. 1. angeführten Ordnung, vom Aß herunter

bis zur Zwei, mit der Bemerkung, daß die Trumpfblätter alle übrigen stechen, daß also z. B. die Trumpf-Zwei auch ein Aß einer andern Farbe nehmen kann. Trumpf-Aß ist also die höchste Karte im Spiele und muß nothwendig ihren Stich machen. Freund und Freund machen die Stiche zusammen, und es ist in Rücksicht des Gewinnens einerlei, wer von ihnen sie macht.

Allgemeine Regel ist: man muß Farbe bekennen (bedienen), und kann eine ausgespielte Karte nicht trumpfen, so lange man noch ein gleichfarbiges Blatt in der Hand hat. Ist dieses nicht der Fall, ist z. B. Careau gespielt, und man hat kein Careau mehr, so kann man trumpfen, man braucht dieses jedoch nicht, wenn andere Rücksichten es unrathsam machen.

Wer ausspielt, der giebt nicht gleich seine höchste Karte z. B. das Aß aus, wenn er noch mehre Blätter derselben Farbe hat, sondern spielt lieber erst eins dieser kleinen Blätter aus, in der Hoffnung, sein Freund werde den Stich machen. Und gesetzt, dieser hätte von der Farbe auch nur die Dame, so wird diese in der Regel den Stich holen, wenn der vor ihm Sitzende den König hat, denn dieser wagt den Konig nicht aufzugeben, aus Furcht, sein Hintermann werde das Aß haben, und so seinen König stechen. Man nennt dieses Ausspielen einer kleinen Karte, wozu man das Aß hat, das Invitiren auf das Aß. Auch bei dem Konige, wenn man einige kleine Blätter derselben Art hat, invitirt man auf diese Weise. Jedoch dürfen bei dem Invitiren auf den König die Anzahl der kleinen Blätter die Zahl Drei nicht leicht übersteigen, weil sonst beim zweiten Stiche dieser Farbe der König wohl gestochen werden könnte; in diesem Falle wartet man lieber, ob

nicht ein anderer, der das Aß hat, invitiren wird, und setzt dann gleich den König vor. Eben so darf man bei einer Invitation auf das Aß nicht gut mehr, als höchstens fünf Blätter dieser Farbe haben; hätte man deren mehre, so ist es rathsam, erst das Aß auszuspielen, und dann zuzusehen, ob nicht der Freund den zweiten Stich wird machen können.

Manche wollen, man solle mit bestimmten Blättern auf den König, mit andern Blättern auf das Aß invitiren. Daß etwas der Art ganz grundlos sey, bedarf für den scharfsichtigen Leser wohl keiner Erinnerung, so wie man es sich überhaupt nicht zur Regel machen muß, jedesmal zu invitiren, indem man dadurch sein Spiel zu sehr verräth.

Hat man mehre hohe Blätter einer Farbe, z. B. Aß, König, Dame, so invitirt man natürlich nicht darauf, weil sonst die hohen Karten abgetrumpft würden.

Hat man viele Trümpfe, so muß man darnach sehen, sobald als möglich die Trümpfe der andern abzuholen; eben die Regel gilt, wenn man wenige Trümpfe hat, aber in den übrigen Farben stark besetzt ist, weil dann diese Karten ihre Stiche machen.

§. 5. Besondere Regeln, wie man spielen müsse, lassen sich nicht angeben, weil in jedem Spiele die Karten anders vertheilt sind, und man also für jedes Spiel neue Regeln haben müßte. Überhaupt ist aber das Spiel selbst so einfach, daß man dazu nur wenigen Unterrichtes bedarf, obgleich eine große Übung und Übersicht dazu gehört, in jedem einzelnen Fall mit der gehörigen Feinheit zu spielen.

Vorzüglich muß man genau Acht geben auf die gefallenen Karten, und auch behalten, was Jeder ausgespielt hat, weil man daraus nach einigen Zügen einen

ungefähren Schluß machen kann auf die Karten, die Jeder noch in der Hand hat.

So oft ein Stich gemacht ist, nimmt der Freund desjenigen, der den Stich gemacht hat, den Stich fort, und schichtet alle einzelnen Stiche so übereinander, daß man sie nachher leicht zählen könne. Die sechs ersten Stiche schiebt man gewöhnlich zusammen in einen Haufen, den man das Buch nennt, und legt die über sechs gemachten Stiche, die sogenannten Triks, einzeln, indem von ihrer größern oder kleinern Anzahl, der größere oder kleinere Gewinn abhängt.

Wer den letzten Stich gemacht hat, spielt zum folgenden wieder aus.

§. 6. Sind alle dreizehn Stiche auf die beschriebene Art gemacht, so kann nur eine von beiden Seiten mehr als sechs Stiche gemacht haben. Welche deren mehr hat, von der sagt man, sie habe das Trik gewonnen, und sie zählt für jedes Trik (für jeden Stich über sechs) einen Point Gewinn. Wer durch diese Points am ersten zu der Zahl 10 kommt, der hat eine Partie gewonnen, und wer am ersten zwei Partien gewinnt, der hat einen Robber gewonnen, und damit ist ein Spiel vorbei, d. h. jetzt erst hat man Gewinn zu erhalten und Verlust zu bezahlen.

Zu diesen 10 Points, welche eine Partie ausmachen, zählen jedoch nicht bloß die gemachten Triks, sondern auch die fünf höchsten Trümpfe, Aß, König, Dame, Bube und Zehne, die man Figuren nennt. Welche von beiden Seiten die meisten von diesen fünf Figuren, also wenigstens drei hat, die zählt dafür bestimmte Points. Hat man drei Figuren, so nennt man sie deux honneurs und zählt dafür 2 Points; hat man deren 4, so nennt man sie quatre honneurs und

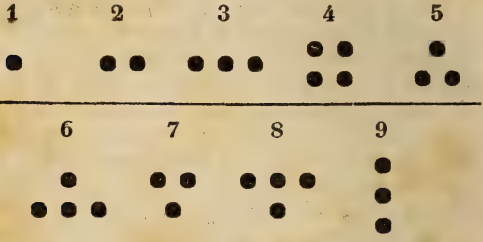
zählt dafür 4 Points; hat man sie alle fünf, so zählt man für diese cinq honneurs 5 Points.

Macht man also in einem Spiele 5 Triks, und hat dabei 5 Figuren, so hat man 10 Points gemacht, also eine Partie gewonnen; eben so, wenn man 6 Triks macht und 4 Figuren hat. (Daß nicht ein Spieler alle Figuren in seiner Hand zu haben braucht, sondern daß sie aus den Karten der freundschaftlichen Spieler zusammengerechnet werden, brauche ich wohl nicht mehr zu erwähnen.)

Es ist selten der Fall, daß man in einem einzigen Spiele 10 Points zählt, und dann werden die gemachten Points mit zum folgenden Spiele übergenommen; hat man z. B. 6 Points gemacht, so braucht man, um eine Partie zu gewinnen, im folgenden Spiele nur noch 4 zu machen; machte man in diesem Spiele nur 2, so zählt man sie zu den schon gemachten 6 Points, man hat also 8, und braucht nun im folgenden Spiele nur noch 2 zu machen. Erlangt aber der Gegner früher 10, so ist die Partie geschlossen, und man muß nun von 1 wieder anfangen.

Um die gemachten Points einerseits nicht zu vergessen, und um andrerseits immer zu wissen, wie weit das Spiel schon steht, d. h. wie viele Points beiderseits noch gemacht werden müssen, bezeichnet man diese durch die §. 1. erwähnten 4 Marken, indem jeder Spieler (oder wenigstens einer von jeder Seite) die Marken neben sich auf den Tisch legt, in einer Ordnung, welche die gemachten Points angibt. Man muß also die gemachten Points von 1 bis 9 mit vier Marken bezeichnen können; dieses geschieht auf folgende Art: zu 1 legt man alle 4 übereinander; zu 2 legt man zwei neben einander und auf jede eine der beiden andern;

zu 3 legt man drei nebeneinander und auf die mittelste die vierte; zu 4 legt man zwei und zwei nebeneinander; zu 5 legt man zwei nebeneinander und die beiden andern übereinander gelegt über jene zwei; zu 6 legt man drei nebeneinander und die vierte darüber; zu 7 und 8 legt man die Figuren 5 und 6 umgekehrt, so daß die einzelne unterwärts liegt; zu 9 legt man drei senkrecht über einander in eine gerade Linie und die vierte auf die mittelste. Folgende Tafel zeigt die Lage aller dieser Figuren an.



Man nennt dieses Anlegen; höher als bis 9 braucht man nicht anlegen zu können, weil mit dem gemachten zehnten Point eine Partie gewonnen ist, und man dann wieder von 1 anfängt zu zählen. Hat man noch mehr Points über 10 gemacht, so werden diese zur folgenden Partie mit übergenommen, und es ist möglich, daß man auf diese Weise in einem Spiele zwei Partien beendigen kann. Lag man z. B. zu 9, und macht in dem neuen Spiele 6 Triks und hat 5 Figuren, so macht das 11 Points; davon muß einer zu 9 gezählt werden, um die erste Partie zu gewinnen, und es bleiben nun noch 10 Points über, womit man also die zweite Partie gewinnt.

§. 7. Gesetzt, man läge beiderseits auf 8, und die Einen machten 2 Triks, die Andern hätten deux honneurs, so würden beide zu 10 zählen, und also beide eine Partie gewinnen, was doch nicht möglich ist. Um dieses zu verhüten, hat man eine allgemeine Whistregel, daß man nämlich ohne Triks nie eine Partie ausmachen kann. Liegt man also zu 9 und hat auch quatre honneurs ohne das Trik, so muß man zu 9 liegen bleiben, und es geschieht nicht selten, daß man schon auf 9 steht, während die Gegner noch gar keinen Point gezählt haben, und dennoch die Partie verliert, indem man in keinem Spiele das Trik gewinnt.

§. 8. Kommt man zu 10, und die Gegner haben noch gar keinen Point gemacht (liegen zu nichts), so hat man einen Quadrupel (partie quadruple) gewonnen; liegen sie zu 1 oder 2, so hat man einen Tripel, liegen sie zu 3 oder 4, so hat man einen Dupel, und liegen sie zu 5, 6, 7, 8 oder 9, so hat man einen Simpel gewonnen.

Rücksichtlich des Gewinnes zählt ein Quadrupel 4 Points, ein Tripel 3, ein Dupel 2, und ein Simpel 1 Point, welche auf einem besondern Blättchen Papier angeschrieben werden.

Ist die erste Partie beendigt, so werden die Karten in der Reihe ohne die geringste Unterbrechung weitergegeben, und es wird überhaupt ganz in der Ordnung fortgespielt, wie vorher, mit der Bemerkung, daß die Gewinner der Partie ihre über 10 gemachten Points mitnehmen, diese also gleich wieder anlegen, die Verlierer aber wieder von 1 anfangen müssen, sie mochten so hoch stehen, wie man will. Gewinnt dieselbe Seite, welche die erste Partie gewann, auch diese, so ist das Spiel vorbei, die gewinnende Seite hat einen Robber

gewonnen. Gewinnt aber die Gegenseite die zweite Partie, so wird noch eine dritte gemacht, und wer diese gewinnt, der hat den Robber gewonnen; so daß also zur Gewinnung eines Robbers jedesmal zwei gewonnene Partien gehören. Für den Gewinn des Robbers werden 5 Points gezählt (jedoch ist man darin nicht einig und es giebt viele Örter, die mir bekannt sind, wo man den Gewinn des Robbers nur zu 3 Points rechnet, darin muß man sich also nach der gebräuchlichen Sitte des Landes richten). Wie viel nun der Gewinn beträgt, hangt von der Größe der gewonnenen Partien ab; hat z. B. die eine Seite zwei Partien, einen Quadrupel und einen Simpel, und die andere gar nichts gewonnen, so beträgt der Totalgewinn für den Quadrupel 4, für den Simpel 1, und für den Robber 5 Points, also im Ganzen 10 Points. Hätte dagegen die andere Seite etwa einen Dupel gewonnen, so werden von jenem Gewinne 2 Points abgerechnet, es bleiben also 8 Points reiner Gewinn. Diese erhält nun jeder der Gewinner von den Verlierern, jedoch jeder nur von einem, so daß jeder der Gewinner 8 Points erhält.

Erhält während des Spiels eine der beiden Seiten entweder gar keinen Stich, oder nur einen einzigen, so ist sie grand-schlemm oder petit-schlemm, und zahlt für das erste an die Gegner 10, für das zweite 5 Points; übrigens gilt auch hierfür an verschiedenen Orten ein anderes.

Der größte mögliche Gewinn wären also zwei Quadrupel und dabei zwei Grand-Schlemms, also $4 + 4 + 10 + 10 + 5 = 33$ Points.

Nach Gewinnung des ersten Robbers wird jedoch in der Regel erst noch in derselben Ordnung fort ein

zweiter (sogenannter Revangerobber) gemacht, nach Beendigung dieses Gewinn und Verlust zusammengerechnet, und dann erst ausgezahlt. Wenigstens haben diejenigen, welche den ersten Robber verloren, das Recht, einen Revangerobber zu fordern, und dann erst, wenn dieser vorbei ist, wird der reine Gewinn ausbezahlt. Nach Beendigung dieser zwei Robber haben diejenigen, welche den letzten verloren, keinesweges ein Recht, noch weiter eine Revange zu verlangen, und dies auch dann nicht, wenn sie auch beide Robber verloren; es wird nun von Neuem um die Plätze geloset, gerade wieder wie im Anfange des Spiels, weshalb hier aber auch nicht früher einer der Theilnehmer aufhören kann, um vielleicht einen andern für sich eintreten zu lassen, oder auch um ganz aufzuhören. Jedoch kann darin vieles geändert werden, wenn alle Spieler es zufrieden sind; ist aber auch nur einer von ihnen mit den Bestimmungen der übrigen nicht zufrieden, so gilt nicht die Mehrheit der Stimmen, sondern es treten die hier aufgestellten Regeln in Kraft.

§. 9. Hinsichtlich des Kartengebens bemerken wir noch, daß dieses nach der Reihe geht, in der Ordnung fort, wie zum ersten Male die Karten vertheilt sind. Der Zweite giebt mit den Karten, in welchen beim ersten Spiele Trumpf gemacht ist, der Dritte wieder mit den Karten, in welchen beim zweiten Spiele Trumpf gemacht wurde, und so wird jedesmal im nächsten Spiele mit den Karten gegeben, welche im unmittelbar vorhergehenden zum Trumpfmachen dienten. Was für eins der beiden Spiele man zum ersten Geben nehmen will, darüber hat nicht der, welcher gibt, zu entscheiden, sondern der seiner Gegner, der bei der Wahl die höchste Karte zog. Bei accuraten Spielern ist diese letzte Regel überflüssig; kann man jedoch nicht einig darüber werden, so entscheidet sie.

§. 10. Zuweilen spielt man Whist mit einem Spiele Karten; dann wird fortwährend darin gegeben, und die unterste Karte ist Trumpf; der Geber zieht diese, ehe er eine Karte austheilt, unten fort, ohne jedoch die dabei liegende Karte besehen zu dürfen, und legt sie neben sich auf den Tisch offen, damit seine Mitspieler sie sehen.

Das sind denn alle Regeln, die sich über das Whist unter Vieren, wenn es in dieser einfachen Form gespielt wird, aufstellen lassen.

Zweites Kapitel.

Besondere Arten des Whistspiels.

I. Einfaches Whist unter Dreien.

§. 11. Die Anzahl der Karten bleibt hier wie in allen folgenden Arten des Whists dieselbe, wie §. 1. Es spielen dabei jedesmal zwei gegen einen der Theilnehmer; von diesem letzten sagt man, er spiele mit dem Strohmanne. Zuvor wird durchs Loos entschieden (wie §. 2.), wer mit dem Strohmanne spielen soll; wer die niedrigste Karte zieht, spielt zuerst damit, dann folgt der, welcher die zweite niedrigste Karte zog, und dann der, welcher die höchste hatte.

Der, welcher mit dem Strohmanne spielt, wählt sich einen Platz aus; zur Rechten und Linken setzen sich ihm die beiden freundschaftlichen Spieler mit der Rücksicht, daß derjenige die Wahl hat, welcher die niedrigste Karte zog; der Platz dem gegenüber, welcher mit dem

Strohmanne spielt, bleibt also unbesetzt. Jedoch erhält diese Stelle ihre Karten und spielt eben so, wie vorher beim Whist unter Vieren, nur daß der Spieler mit dem Strohmanne auch hier der Spieler ist; dieser spielt also aus zwei Karten.

§. 12. Der Spieler mit dem Strohmanne gibt Karte, und zwar die erste dem, welcher ihm zur Rechten oder zur Linken sitzt; im ersten Falle erhält die Stelle des Strohmanns die letzte Karte, im zweiten er selbst, weshalb man denn auch sagt, er gebe im ersten Falle für den Strohmann, im zweiten für sich. Das Geben geht nun, wie immer, so daß jedesmal eine Karte für den Strohmann an die leere Stelle zu liegen kommt.

Derjenige, der beim ersten Geben die dritte Karte erhält, melirt das zweite Kartenspiel und legt es seinem Freunde hin; dieser coupirt und macht Trumpf, wie vorhin beim Whist unter Vieren. Ueberhaupt hat jedesmal der Trumpf zu machen, der in dem Spiele, wozu er Trumpf macht, die Vorhand hat. Im ersten Spiele melirt der Genannte, im zweiten derselbe; im dritten und vierten sein Freund, im fünften und sechsten jener wieder, u. s. f. so daß jeder der beiden Verbündeten zwei Spiele hintereinander die Karten zu meliren hat; der Spieler mit dem Strohmanne melirt also die Karten zum Trumpfmachen nie, macht jedoch Trumpf, sobald er die Vorhand hat, sowohl für sich, als für den Strohmann.

Wer Trumpf macht, legt die Karten sich zur Rechten, damit man immer wisse, wer gegeben hat; macht also der Strohmann Trumpf, so kommen sie dem, der gibt, zur Linken zu liegen.

§. 13. Derjenige, welcher die Vorhand hat, spielt

aus, und der Spieler mit dem Strohmanne gibt aus eigenen Karten oder aus dem Strohmanne bei, so wie die Reihenfolge es mit sich bringt. Dabei ist jedoch zu bemerken, daß, wenn derjenige ausspielt, der dem Spieler mit dem Strohmanne zur Linken sitzt, der Strohmann also zuerst beigeben muß, der Spieler mit dem Strohmanne nicht eher seine eigenen Karten besehen darf, bis er aus dem Strohmanne zugegeben hat; eben so muß er, wenn der Strohmann Vorhand hat, erst aus dessen Karten ausspielen, ehe er seine besieht. Dasselbe gilt von den Karten des Strohmannes, wenn der Spieler mit ihm aus eigenen Karten zuerst zuzugeben hat, oder daraus ausspielt, so daß er also immer die Karten zuerst aufnimmt, aus denen er zuerst spielt, und dann erst die andern besieht, wenn er aus dieser ausgespielt oder bedient hat. — Verstößt sich der Spieler mit dem Strohmanne gegen diese Regel, so hat der, welcher die Vorhand hat, die Befugniß, entweder neu geben zu lassen, oder sein Recht auszuspielen an seinen Freund zu übertragen, so daß dadurch doch der Gegner aus den Karten zuerst ausspielen muß, welche er besehen hat. — Besähe der Spieler mit dem Strohmanne beide Karten aus Unvorsicht, so ist er grand-schlemm, d. h. er bezahlt an jeden der Gegner den Betrag für den Grand-Schlemm, übrigens bleibt die Partie stehen, wie sie stand, und es wird nochmals gegeben.

§. 14. Nach gemachtem ersten Stiche muß der Spieler mit dem Strohmanne die Karten des Strohmannes offen auf den Tisch legen, daß die Gegner sie sehen; bei'm ersten Stiche ist er dieses aber nicht verbunden zu thun.

§. 15. Jetzt geht dann das Spiel ganz wie gewöhnlich fort; zwei Partien machen einen Robber, und

der Spieler mit dem Strohmanne muß an jeden der Spieler den erlittenen Verlust bezahlen, erhält aber auch von jedem den Gewinn, so daß er immer doppelt verliert und gewinnt. Überhaupt aber unterscheidet sich das Whist mit dem Strohmanne von dem gewöhnlichen Whist unter Vieren durch weiter nichts, als daß einer der Spieler die Stelle von zweien vertritt.

Was das Spielen selbst anbelangt, so hat der Spieler mit dem Strohmanne hierbei eine vollkommene Uebersicht, indem er seine sämmtlichen Karten kennt. Hinsichtlich seiner Gegner gilt die allgemeine Regel: derjenige, welcher dem Strohmanne zur Linken sitzt, spiele eine Farbe aus, worin dieser mehre kleine Blätter hat; derjenige, welcher ihm zur Rechten sitzt, spiele die Farbe, worin der Strohmann stark besetzt ist (eine Force hat), nur muß diese Force keine Reihenfolge, etwa Aß, König, Dame, oder König, Dame, Bube seyn. Den Grund dieser Regel sieht jeder Leser wohl von selbst ein, indem man dadurch einmal den Spieler mit dem Strohmanne, das andere Mal diesen selbst einklemmt; deshalb ist denn auch diese Regel so allgemein, daß ein guter Spieler nicht ohne bedeutende Gründe davon abgehen wird.

Wird nichts Besonderes darüber fest gesetzt, so macht jeder Spieler zwei Robber hintereinander mit dem Strohmanne, mag er den ersten gewonnen oder verloren haben.

Ehe nicht alle drei Spieler mit dem Strohmanne gespielt haben (ehe nicht eine Tour beendigt ist), darf Niemand aufhören, es müßten denn die übrigen Spieler damit zufrieden seyn, oder es müßte vor dem

Spiele eine anderweitige Bedingung gemacht worden seyn.

Ohne Trik kann man auch hier, wie überhaupt in allen Arten des Whists, nie eine Partie ausmachen.

II. Whist mit Cayenne.

§. 16. Hierbei wird gegeben und gespielt, wie immer; auch wird in dem zweiten Kartenspiele eine Farbe gemacht, ganz wie vorher, nur mit dem Unterschiede, daß diese Farbe nicht Trumpf ist, sondern daß der aus seiner Karte Trumpf macht, welcher gegeben hat, ganz nach seinem Belieben. Nachdem nämlich dieser die Karten vertheilt hat, besieht er seinen Antheil, und bestimmt dann die Farbe zu Trumpf, die ihm seinen Karten nach am besten dazu geeignet scheint, wovon er also die meisten und höchsten Blätter in der Hand hat.

Ist dieses die in den anderen Karten aufgeschlagene Farbe (die man Cayenne nennt), so zählen dann die Triks wie auch die Figuren doppelt, so daß man z. B. mit 5 Triks und 5 Figuren einen ganzen Robber gewinnt, wenn man auch zu nichts stand, indem 5 Triks 10, und 5 Figuren gleichfalls 10 Points machen.

§. 17. Kann derjenige, welcher gegeben hat, nicht aus seinen Karten Trumpf machen, ist er also in allen Farben ziemlich gleich besetzt, so kann er seinem Freunde das Trumpfmachen überlassen; dieser bestimmt dann nach seinen Karten was Trumpf seyn soll, und kann dieses nun schon um viel sicherer, weil er aus dem Ueberlassen seines Freundes schon ungefähr weiß, wie die Karten desselben beschaffen sind. Eben des-

halb

halb ist es rathsam, zu überlassen, wenn die eigenen Karten nur einigermaßen darnach beschaffen sind.

§. 18. Allgemeine Regeln sind dabei: man muß, wenn nicht besondere Umstände eintreten, wenn man z. B. in der letzten Partie zu nichts steht, wogegen die Gegner schon eine Partie vorhaben und in der zweiten gleichfalls schon ziemlich weit vorgerückt sind, und dann nicht ausgezeichnet gute Karten hat, nur dann übertragen, wenn man in allen Farben so ziemlich gleichmäßig besetzt ist.

Ist übertragen, so macht derjenige, der nun Trumpf zu bestimmen hat, wenn es nur einigermaßen seine Karten erlauben, Cayenne zu Trumpf; so wie man überhaupt gern Cayenne macht, wenn man zu nichts steht, während die Gegner schon so weit vorgerückt sind, daß sie mit wenigen Points den ganzen Robber gewonnen haben.

Hat man keine Aussicht, in Cayenne das Trik zu machen, und hat man dabei nicht wenigstens zwei Figuren in der Hand, so macht man lieber eine andere Farbe, indem dann im schlimmsten Falle die Gegner doch nicht sehr weit vorrücken.

§. 19. Whist mit Cayenne kann nur unter Vieren gespielt werden, man müßte denn die besondere Einschränkung machen, daß man nie das Trumpfmachen überlassen dürfte. In diesem Falle könnte man das Cayenne-Spiel auch beim Whist mit dem Strohmanne spielen; übrigens spielt man hier doch lieber ein simpelnes Whist.

III. Whist mit Chikanen.

§. 20. Es ist dies eigentlich kein besonderes Whistspiel, sondern es wird nur entweder beim gewöhnlichen

Whist, oder beim Whist mit Cayenne, für bestimmte Karten, die einer der Spieler in der Hand hat, von den andern drei Theilnehmern ein Bestimmtes an diesen bezahlt, übrigens aber ganz wie gewöhnlich gespielt. Diese Zusammenstellung von Blättern, die einer allein in der Hand haben muß, um dafür von den anderen Spielern etwas verlangen zu können, nennt man Chikanen; sie sind folgende:

1) fünf Figuren; man erhält dafür beim einfachen Whist 5 Points, beim Cayenne 10 Points.

2) vier Figuren; man bekommt dafür 3 Points, beim Cayenne 6.

3) drei Figuren, wofür man 2, beim Cayenne 4 Points erhält.

4) vier Aß; sie gelten 4 Points, beim Cayenne 8.

5) drei Aß, wofür man 2 Points, beim Cayenne 4 erhält.

6) keinen Trumpf; man bekommt dafür von jedem der beiden Gegner so viel, als für drei Figuren, von seinem Freunde aber nichts.

§. 21. Beim Whist mit dem Strohmanne hat derjenige, der mit dem Strohmanne spielt, die Chikanen seiner Gegner für sich und den Strohmann, also doppelt zu bezahlen.

§. 22. Hat beim Whist mit Cayenne derjenige, dem das Trumpfmachen überlassen ist, drei oder vier oder fünf Figuren, so bezahlt ihm sein Freund, der ihm das Trumpfmachen überlassen hat, nichts dafür. Drei oder vier Aß aber werden immer auch von diesem bezahlt.

Beim Cayenne macht man gern die Farbe zu Trumpf, worin man drei oder mehre Figuren hat, weil man so zugleich eine Chikane bekommt. Jedoch muß man nicht zu sehr nach diesem kleinen Gewinne

streben, indem man für diesen Geiz oft den Robber verliert.

Man kann so gut das einfache Whist, wie das Whist mit Cayenne, mit Chikanen spielen.

§. 23. Bei einigen Whistspielern ist noch die Regel im Gebrauch: hat einer der Spieler unter seinen 13 Blättern keins, welches höher ist, als eine Neune, so daß er keine Figur haben kann, mag Trumpf werden, was da will, so legt er seine Karten auf und es muß von Neuem gegeben werden. Die Regel stützt sich auf nichts, und es ist besser, sie nicht gelten zu lassen. Weil sie aber an vielen Orten im Gebrauche ist, so thut man wohl, vor dem Spiele festzusetzen, ob das Werfen, (so nennt man diesen Fall) gelten soll oder nicht.

Eben so ist es an vielen Orten üblich, weiter geben zu lassen, wenn vergeben ist, d. h. den der Reihe nach Folgenden die Karten vertheilen zu lassen, so daß der, welcher vergeben hat, um das Recht zu geben kommt, woran beim Cayennespiel viel gelegen ist. Spielte Jeder für sich, so wäre dies eine lobenswerthe Regel, indem man dadurch das Vergeben bestrafte; allein so hat auch der Freund des Gebers den Schaden halb zu tragen, wenn dieser sich vergibt. Besser ist daher das an manchen Orten übliche Verfahren, daß man das Vergeben dadurch bestraft, daß der Geber, welcher vergibt, an jeden der Gegner 4 Points zahlt (an seinen Freund jedoch nichts), und dann noch mal gibt. Auch hier muß eine vorherige Bestimmung entscheiden, wie man es mit dem Vergeben gehalten haben will.

Zweiter Abschnitt.

Das Solo.

Erstes Kapitel.

Solo unter Dreien.

§. 24. Zum Solo im Allgemeinen wird ein Spiel Karten erfordert von 32 Blättern, von jeder Farbe deren Acht, und zwar Aß, König, Dame, Bube, Zehne, Neune, Achte und Sieben. Man verfertigt dazu eigene Spiele, die weiter keine Blätter enthalten; sonst kann man auch aus einem gewöhnlichen Whistspiele die überflüssigen Blätter herauswerfen.

Beim Solo unter Dreien werden von diesen 32 Blättern noch 8 fortgeworfen, nämlich alle Carreaublätter außer der Sieben, und Coeur-Achte, oder alle Coeurblätter außer der Sieben, und Carreau-Achte, so daß das Spiel aus 24 Blättern besteht, von denen jeder Theilnehmer 8 Blätter erhält; so wie es überhaupt allemal beim Solospiel der Fall ist, daß Jeder 8 Karten haben muß.

§. 25. Ehe das Spiel angeht, entscheiden die drei Theilnehmer durchs Loos über die Plätze. Es werden nämlich drei Karten, etwa ein Trefle-, Pique- und Carreaublatt, auf jeden der drei Plätze eine gelegt, und

nun noch drei Blätter von denselben Farben auf den Tisch geworfen, damit jeder Spieler sich eine von ihnen auswähle. Wer nun z.B. das Piqueblatt erhält, setzt sich auf den Platz, auf welchem das Piqueblatt liegt, so daß Jeder dadurch seinen angewiesenen Platz erhält, den er nun so lange behalten muß, als das Spiel dauert, wenn man nicht aus Rücksichten, die zum Spiele nicht gehören, darin übereinkommt, die Plätze zu wechseln.

§. 26. Vor dem Spiele wird von jedem Theilnehmer eine bestimmte Anzahl Points in ein eigends dazu bestimmtes Gefäß gesetzt, welches man den Pott nennt. Diese Points bestimmen denn auch die Größe der Gewinne, welche dem Einsatze verhältnißmäßig seyn muß. Wir wollen als Maaßstab einen Einsatz von 48 Points machen, die Jeder vor dem Spiele in den Pott setzt, und darnach alles Übrige bestimmen; macht man dann einen größern oder geringern Einsatz, so muß man auch alles Übrige verhältnißmäßig vergrößern oder verkleinern. Auch muß vor dem Spiele bestimmt werden, wie viel von dem Einsatze man für jedes gewonnene Spiel aus dem Potte herausnehmen soll. Bei 48 Points Einsatz wird es am besten seyn, 8 Points für jedes gewonnene Spiel aus dem Potte zu zahlen, so daß nach 18 gewonnenen Spielen der Einsatz vergriffen ist. Man sagt dann, es sey eine Tour gemacht, und nach jeder beendigten Tour kann man aufhören, früher aber nicht. Die Touren werden dadurch bedeutend verlängert, daß auch von verlornen Spielen der Betrag des Pottes erhöhet wird, wovon in der Folge.

§. 27. Ist alles dieses in Ordnung gebracht, so wird um das Geben der Karten gelöset; Jeder zieht sich aus dem auf den Tisch gelegten Kartenspiele ein

Blatt; wer die niedrigste Karte hat, gibt zuerst. Das Vertheilen der Karten geschieht folgendermaßen: zuerst melirt sie derjenige, der geben soll, dann coupirt der, welcher diesem zur Rechten sitzt, und nun geht das Geben von dem, welcher dem Geber zur Linken sitzt, an, immer rund um. Zuerst erhält Jeder 3 Karten, dann Jeder zwei, und zuletzt nochmals Jeder drei.

Wer vergibt, setzt einen Einsatz, also 8 Points Strafe in den Pott, vorausgesetzt, daß an den Karten, womit er gibt, keine fehlt, und gibt dann nochmals. Fällt beim Kartengeben eine Karte um, so hängt es von dem ab, der sie erhält, ob er die Karte behalten oder ob er von Neuem will geben lassen. Ist es jedoch Trefle-Dame oder Pique-Dame, so wird von Neuem gegeben, und geschah dieses durch die Schuld des Gebers, so zahlt er an den, der diese Karte erhält, einen halben Einsatz, also 4 Points, Entschädigung.

§. 28. Derjenige, welcher die ersten Karten erhalten und also die Vorhand hat, besieht seine Karten und bestimmt daraus, ob er Solo spielen will oder nicht. Um einen Solo zu gewinnen, muß man fünf Stiche machen können. Um darüber entscheiden zu können, muß vor allen Dingen die Rangfolge der Karten bemerkt werden, die beim Solo ganz anders ist, als bei andern Spielen. Trefle-Dame gilt über alle andere Karten, mag Trumpf seyn, was da will; auf sie folgt als die zweite höchste Karte die Sieben von der Farbe, die zu Trumpf gemacht wird; dann folgt Pique-Dame als die dritte höchste Karte, dann folgt das Aß in Trumpf, der König in Trumpf, und so weiter fort, wie beim Whist; auch gelten alle andern Karten eben so. Trefle-Dame und Pique-Dame sind also jedesmal zu den Trümpfen zu rechnen, und zwar Trefle-Dame der erste,

Pique-Dame der dritte Trumpf. Jene heißt Beste, diese Baste. Zwischen beiden steht die Sieben von Trumpf, die sogenannte Manille.

Um nun zu wissen, ob man Solo spielen könne, oder nicht, muß man die Karten, die man selbst in der Hand hat, mit den Karten der beiden andern vergleichen, die, wenn man spielt, sich zum Gegenspiele vereinigen, und nun bestimmen, ob man fünf Stiche wird machen können oder nicht. Im ersten Falle sagt man: Solo, (man erklärt, daß man Solo spielen will).

Jetzt ist die Reihe am zweiten Spieler. Kann dieser auch Solo spielen, aber nicht in der ausgeworfenen Farbe, von der bloß die Sieben vorhanden ist, und welche vorzugsweise Farbe (Couleur) heißt, so muß er dem ersten sein Spiel lassen; er sagt: ich passe. Kann er aber Solo Couleur spielen, so sagt er: Couleur, und nun muß der erste passen, falls er nicht selbst Couleur spielen kann, oder in einer andern Farbe alle Stiche machen will, in welchem Falle er Solo tout sagt, wo dann der zweite passen muß; denn Solo Couleur tout kann er nicht spielen, weil sein Vormann nothwendig die Beste haben muß, wenn er Solo tout spielen will. Haben auf diese Weise die beiden ersten Spieler sich so weit überboten, oder haben sie beide oder einer von ihnen gepaßt, dann ist die Reihe an dem Dritten, der nun auf eben diese Weise überbieten muß. Die Spiele überbieten sich nämlich nach folgender Ordnung: Solo, Solo Couleur, Solo tout, Solo Couleur tout. Wer seinen Vormann zum Passen bringen will, kann dies nur durch ein höheres Spiel.

Macht der Solospieler fünf Stiche, so hat er gewonnen, macht er weniger (wobei es ganz einerlei ist, wer von den Gegenspielern die Stiche macht), so hat

er verloren; macht er vier, so verliert er einfach, macht er weniger als vier, so ist er Codille, und muß dafür noch besonders bezahlen, wovon nachher die Rede seyn soll.

Unverlierbare Solos sind:

in Couleur:

1) Beste, Manille, Baste, zwei Aß, oder Aß, König einer Farbe.
2) Beste, Manille, Baste, König, Dame, Bube einer Farbe, oder auch Dame, Bube, Zehne und Neune einer Farbe.
3) Beste, Manille (oder Baste), Aß, König, Dame und ein kleines Blatt einer Farbe, oder in der Vorhand auch nur Aß, König, Dame.
4) Beste, Manille (oder Baste), Aß, König und zwei Blätter einer Farbe in der Vorhand.
5) Beste, Baste, König, Dame, Bube und ein kleines Blatt einer Farbe in der Vorhand.
6) Manille, Baste, König, Dame und drei Blätter derselben Farbe in der Vorhand, und dergl. mehr.

in andern Farben:

1) die fünf höchsten Trümpfe, oder die vier höchsten mit zwei andern.
2) sechs Trümpfe mit Beste, Manille in der Vorhand.
3) fünf Trümpfe mit den vier höchsten in der Vorhand.
4) fünf Trümpfe mit den drei höchsten und zwei Freikarten.
5) sieben Trümpfe, sie mögen seyn, welche sie wollen, und dergleichen mehr.

Ueberhaupt wird man leicht berathen können, ob man in seinen Karten einen Solo habe oder nicht;

vorzüglich muß man dabei Rücksicht nehmen auf die Stelle, in der man sitzt, indem die Vorhand in der Regel die beste, die Mittelhand die schlechteste ist. So ist z. B. der Solo Couleur No. 4, wenn man nicht Vorhand hat, nur mittelmäßig, No. 5 und 6 sind gar nicht zu gewinnen, wenn nicht ein glücklicher Zufall eintritt.

§. 29. Wenn Alle passen, so gibt der Folgende von Neuem; jedoch steht es bei dem, welcher die Beste hat, ob er nun noch Solo spielen will oder nicht. Sonst gilt die allgemeine Regel, wer einmal erklärt hat, daß er passe, kann nicht mehr spielen.

An vielen Orten ist es gebräuchlich, daß, wenn Alle passen, derjenige spielen muß, der die Beste hat, aber nur 4 Stiche zu machen braucht, auch nicht Codille werden kann, selbst wenn er nur einen einzigen Stich machte. Doch erhält er auch nur halb so viel, als für einen Solo.

§. 30. Der Betrag für einen simpeln Solo ist 2 Points (wenn man (§. 26.) 48 Points einsetzt und jedesmal 8 abspielt), für den Solo Couleur 4 Points; diese werden dem Gewinner von jedem der Gegner ausgezahlt; verliert er, so muß er dieselbe Summe an Jeden von ihnen entrichten. Dazu nimmt er, im Falle er gewinnt, 8 Points aus dem Potte, im Falle er verliert, muß er 8 Points hineinsetzen, und falls er Codille wird, so werden diese 8 Points nicht in den Pott gesetzt, sondern die Gegner theilen sich darin, wodurch der Verlierer noch größern Schaden hat, indem sein Antheil an den 8 Points, falls sie in den Pott gesetzt wären, dadurch verloren geht.

§. 31. Spielt Jemand Solo tout, so erhält er neben dem Betrage des Solos noch das Doppelte

desselben, und kann er den Tout ansagen, ehe ein Stich gemacht ist, so erhält er neben dem Solo das Vierfache desselben.

Aus dem Potte kann man immer nur einen einfachen Einsatz erhalten, und jedes gewonnene Spiel trägt aus ihm gleich viel ein.

§. 32. Die drei höchsten Trümpfe heißen die drei Matadors, und werden, wenn Jemand sie zusammen in seiner Karte hat und Solo spielt, neben dem Solo noch besonders bezahlt, indem sie eben so viel eintragen, als der Solo. — Häufig bezahlt man auch mehr als drei Matadors und kann damit bis zu 8 steigen, wenn nämlich Jemand die 8 höchsten Trümpfe in der Hand hat; jedoch findet dieses beim Solo unter Dreien nicht so oft Statt, als beim Solo unter Vieren. Will man sie bezahlen, so gilt jede folgende Matador nach den drei höchsten, so viel als diese selbst, so daß man also für einen Solo mit 8 Matadors den siebenfachen Betrag des einfachen Solo erhalten würde. Übrigens muß man wenigstens die drei höchsten Trümpfe, die vorzugsweise Matadors genannt werden, in der Hand haben, um dafür etwas verlangen zu können. Auch werden die Matadors nur dann bezahlt, wenn sie derjenige in der Hand hat, der Solo spielt, nicht aber, wenn sie einer der Gegner hat.

§. 33. Macht derjenige, welcher Solo spielt, die fünf ersten Stiche, so sagt man, er habe die Ersten, und er bekommt dafür den einfachen Ertrag des Solos. Beim Solo tout werden natürlich die Ersten nicht bezahlt, weil sie zum Tout unumgänglich nothwendig sind.

Beim angesagten Tout werden die Matadors doppelt bezahlt; beim einfachen Tout einfach. Daraus

bildet sich denn folgende Tabelle, in welcher vorausgesetzt ist, daß drei Matadors bezahlt werden, daß die Ersten bezahlt werden, und daß der einfache jedesmalige Gewinn aus dem Potte 8 Points beträgt.

		mit Matadors oder Ersten.	mit Matadors und Ersten.
Einfacher Solo	2	4	6
Solo Couleur	4	8	12
		mit Matadors	
Solo tout	6	8	
Solo Couleur tout	12	16	
angesagter Solo tout	10	14	
angesagter Solo Couleur tout	20	28	

In dieser Tabelle sind alle Fälle enthalten, die beim Solo en trois vorkommen können.

§. 34. Macht man die fünf ersten Stiche, und will dann Tout spielen, so braucht man sich nicht weiter darüber zu erklären, sondern spielt nur auf den sechsten Stich aus, welches ein Zeichen des Touts ist. Schlägt man dagegen ohne Absicht nach gemachten fünf ersten Stichen auf den sechsten aus, so muß man Tout spielen, wenn man auch gar nicht die Absicht hatte, und es offenbar ist, daß man ihm nicht gewinnen kann. Verliert man den Tout, so bezahlt man nur diesen, rechnet aber den Betrag des Solo mit etwaigen Matadors ab. So kostet z. B. der Tout beim einfachen Solo 4 Points, verlöre man ihn also und hätte Matadors, so bekäme man für den Solo mit Matadors 4 Points, gewönne und verlöre also nichts. Die 8 Points aus dem Potte zieht man ein.

Wer einen angesagten Solo tout verliert, bezahlt alles, Solo, Matadors, und Tout, muß also so viel bezahlen, als er gewonnen hätte, wenn der Tout nicht verloren ging. Dabei ist er überdieß jedesmal Codille.

§. 35. Wollte man nur solche Solos spielen, die unverlierbar sind, so würde selten Solo gespielt werden; allein ein guter Spieler spielt nicht nur mittelmäßige Solos, sondern unter vielen Umständen sogar schlechte, von denen er beinah vorhersagen kann, daß er sie verliert. Dieser letzte Fall tritt jedoch mehr beim Solo unter Vieren ein; beim Solo en trois muß man, weil bloß Solo gespielt wird, auch nur solche spielen, die man eher gewinnt, als verliert. Dabei muß man denn gehörig zu überschlagen wissen, unter welchen Umständen es vortheilhaft sey, einen Solo zu spielen, den man unter bestimmten Bedingungen leicht verliert.

Hat man z. B. Beste, Baste, Aß, König und ein kleines Blatt einer Farbe, so ist das ein mittelmäßiger Solo, den man aber nur dann gewinnt, wenn jeder der beiden Gegner zwei Blätter von der Force des Solospielers, von der Farbe, wovon dieser Aß, König und ein kleines Blatt hat, in der Hand hat. Es wird sich nun im Allgemeinen ereignen, daß jeder so oft zwei Blätter hat, als er sie nicht hat, man wird also aus diesem Gesichtspuncte betrachtet, den Solo so oft gewinnen, als verlieren, und es würde in der Hinsicht gleich vortheilhaft seyn, zu spielen oder zu passen, wenn nicht andere Umstände eintreten, die das Spiel rathsam oder unrathsam machen. Die Überschlagung dieser Umstände ist die: Berechnung der Wahrscheinlichkeit, die ein guter Spieler nie außer Acht lassen wird, obgleich es so wenige Spieler gibt, die daran auch nur denken. Dergleichen Betrachtungen sind z. B. folgende:

Hat man Aß, König und Bube in dem genannten Solo Couleur in Carreau oder Coeur, oder Aß, König und Zehne in Pique oder Trefle, so kann einer der Gegner nur ein Blatt der Force haben, und man gewinnt dennoch, wenn dieses Blatt in Roth die Dame oder in Schwarz der Bube ist, oder wenn sonst die Farbe so angespielt wird, daß man die Dame oder den Buben fängt. In diesem Falle ist es also schon vortheilhaft, den Solo zu spielen.

Hat man dabei die Vorhand, so bekommt man, wenn man gewinnt die Ersten; man gewinnt also doppelt, und wenn man verliert, verliert man nur einfach; man gewinnt also mehr, als man verlieren kann, ein Umstand, der das Spiel rathsam macht; denn verliert man unter vier Malen zweimal, wie die Wahrscheinlichkeit es mit sich bringt, so hat man doch zweimal den Betrag für die Ersten dabei gewonnen.

Ferner kann sich einer der Gegner leicht verwerfen, nämlich eines von den Blättern, worin der Solospieler Force hat, auf eine andere Karte abgeben, ehe der Solospieler seine Force zieht, namentlich wenn dieser in der Vorhand sitzt und zweimal Trumpf zieht; ein Umstand, der die Wahrscheinlichkeit des Gewinnens, wenn auch nur um ein Geringes, vermehrt.

Es ist also rathsam, diesen Solo jedesmal zu spielen, besonders, wenn man Vorhand hat; in der Hinterhand ist er auch noch rathsam, in der Mittelhand möchte die Wahrscheinlichkeit gleich seyn, und dennoch ist es auch hier gut, den Solo zu spielen, weil man dadurch verhütet, daß während der Zeit kein Anderer spielt und man also keinen Verlust zu erleiden hat. Daß man den Solo jedesmal spielen muß, wenn man den Tout hat, falls man gewinnt, versteht sich von

selbst, und eben so klar ist es, daß man ihn jedesmal spielen müsse, so oft man ihn in die Hand bekommt, weil man sonst gerade die unglücklichen Fälle treffen, und dabei auf die Dauer verlieren könnte.

Derselbe Fall tritt ein, wenn man Beste, Manille und drei kleine Trümpfe hat. Auch hier steht die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen oder zu verlieren gleich, und andere Umstände entscheiden.

Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, einen Solo zu gewinnen, wenn man Beste und fünf kleine Trümpfe hat?

Da hier, im Falle man verlieren soll, alle drei Trümpfe in einer Hand seyn müssen, so wird man unter vier Malen doch wenigstens dreimal gewinnen, und die Wahrscheinlichkeit steht also wie 3 zu 1. Daß man Solos der Art also jedesmal spielen müsse, bedarf wohl keiner Erinnerung.

Auf diese Weise muß ein guter Spieler jedesmal das Spiel überschlagen, und er wird gewinnen, wenn er mit Gegnern zu thun hat, die mit gleichem Glücke spielen und dieses nicht überlegen. So habe ich namentlich den Verfasser dieser Anweisung auf die Dauer immer gewinnen sehen, obgleich ihn das Glück oft weniger begünstigte, als seine Gegner.

§. 36. Auch durch ein geschicktes Spiel gewinnt man oft Spiele, die sonst verloren gegangen wären, oder man erhält dadurch die Ersten, die man ohne dieses nicht bekommen hätte. Sitzt man z.B. in der Vorhand und hat Beste und Baste, so spielt man oft erst die Baste aus, in der Hoffnung, der Nachmann werde die Manille besetzt haben. Ist dieses der Fall, so läßt er die Baste durch, weil er glaubt, der Hintermann habe die Beste vielleicht blank; hat man so die Baste

ein, so spielt man dann die Beste, und der Nachmann gibt sich wundernd die Manille zu. Eben so mit andern Karten. Vorzüglich hütet man sich, ein Aß auszuspielen, wobei man in Roth die Dame und in Schwarz den Buben hat; man wartet, ob die Farbe nicht vielleicht von einem der Gegner angespielt wird, wo man dann in der Regel in dieser Farbe zwei Stiche macht. Jedoch können dergleichen Feinheiten hier nicht alle mitgetheilt werden, weil sie zu sehr an jedes einzelne Spiel geknüpft sind, als daß sich im Allgemeinen eine bestimmte Regel darüber aufstellen ließe. Für einen geschickten Spieler wird es in dieser Hinsicht auch nur eines Winkes bedürfen.

Zweites Kapitel.

Solo unter Vieren.

§. 37. Es ist dies eines der interessantesten Spiele, die es geben kann, und mit Recht verdrängt es jetzt wieder in den meisten besseren Gesellschaften das Whist, welches oft, besonders wenn er ohne Cayenne und Chikanen gespielt wird, sehr langweilig wird; namentlich für denjenigen, den das Schicksal nicht begünstigt. Das zum Solo unter Vieren nöthige Kartenspiel besteht, wie §. 24. gesagt ist, aus 32 Blättern, von jeder Farbe Aß, König u. s. w. bis zur Sieben herunter; Trefle-Dame ist die Beste, Pique-Dame die Baste, Trumpf Sieben die Manille. Überhaupt gelten die Karten hier eben so, wie beim Solo en trois.

§. 38. Zuerst wird durchs Loos entschieden, wohin Jeder zu sitzen kommt; es muß dieses bei allen Spielen durch Loos entschieden werden, weil es durchaus nicht gleichgültig ist, ob man einen bessern oder schlechtern Vor- und Nachspieler hat. Darauf wird bestimmt, welche Farbe Couleur seyn soll, wer zuerst geben soll und was für Bestimmungen sonst noch nöthig sind, und nachdem nun Jeder den Einsatz berichtigte — 48 Points — und es ausgemacht ist, wie viel jedesmal aus dem Potte abgespielt werden soll — 8 Points —, wird die Karte wie immer vertheilt; zuerst erhält Jeder 3, dann 2, und dann wieder 3 Blätter.

§. 39. Wer Vorhand hat, erklärt zuerst, ob er spielen will oder nicht. Dabei ist zu bemerken, daß beim Solo unter Vieren nicht bloß Solos gespielt werden, wo also Einer allein alle fünf Stiche machen muß, sondern daß man auch andere Spiele spielt, wo einer der drei anderen Spieler zur Hilfe gerufen wird, oder wo dann beide gemeinschaftlich fünf Stiche machen, was man Frage spielen nennt. Hat also die Vorhand Aussicht, in irgend einer Farbe mit einer Hilfe fünf Stiche zu machen, so sagt sie: ich spiele, und kann nun noch jedes Spiel spielen, welches sie will. Kann der Zweite Frage Couleur oder Solo spielen, so sagt er besser, und die Vorhand erklärt sich nun, was sie spielen will, und muß gleich bei dem Worte besser passen, wenn sie bloß eine schlichte Frage zu spielen gesonnen war. Auf diese Weise wird so lange überboten, bis Einer zum Passen gezwungen ist. Dann kommt die Reihe an den Dritten, und nachdem dieser mit dem Zweiten fertig ist, an den Vierten. Die einzelnen Spiele überstechen sich in folgender Ordnung: Frage, Frage Couleur, Solo, Solo Couleur

leur, Solo tout, Solo Couleur tout. Zwischen Frage und Solo kommt jedoch noch ein Spiel, das sogenannte Respect, wovon gleich die Rede seyn soll; wir wollen nur erst erklären, welchen Gang eine Frage nimmt.

§. 40. Gesetzt, die Solospieler hätten einander so weit überboten, daß eine Frage gespielt würde, so wählt sich derjenige, der die Frage spielt, eine Hilfe. Nachdem er nämlich erklärt hat, worin er die Frage spielen will, ruft er ein Aß auf, z. B. Coeur-Aß; wer dann dieses Aß hat, der ist Hilfe des Spielers, verliert und gewinnt mit ihm, darf aber auf keine Weise zu erkennen geben, daß er Hilfe ist, bis sein Aß angespielt wird.

Gewöhnlich wählt man das Aß, wovon man König und mehre kleine Blätter hat; wenn man die Vorhand hat, so nimmt man jedesmal das Aß, zu dem man einen blanken König in der Hand hat, weil man dann auf den König einen Stich machen kann, und nachher das Aß der Hilfe, falls dieses nicht blank sitzt, gleichfalls noch einen Stich machen kann.

Viele haben die Gewohnheit, das Aß der Farbe zu wählen, wovon sie kein Blatt in der Hand haben (worin sie Renonce sind), und dieses durch das beigesetzte Wort Renonce sogleich anzuzeigen; es ist dieses aber durchaus verboten, weil sich die Hilfe, so wie die Gegner, oft zum Vortheil oft auch zum Schaden der Spieler darnach richten können. Ist es einigermaßen möglich, so wählt man nicht das Aß der Farbe, worin man Renonce ist, weil man so seine Hilfe nicht anspielen kann. Jedoch gibt es Fälle, wo es rathsam ist, dies Aß zu wählen; oft ist man sogar dazu gezwungen, wenn man nämlich die andern Aß selbst hat, wo man

dann aber lieber paßt und es abwartet, ob man nicht als Hilfe aufgefordert werde.

§. 41. Um Frage spielen zu können, muß man eigentlich drei Stiche machen können, wenigstens die Aussicht dazu haben, wenn man sie auch nicht allein würde machen können, im Falle sich die anderen drei Spieler als Gegner vereinigten; so z. B. ist es eine sehr gute Frage, wenn man in Schwarz Manille, Baste und zwei kleine Trümpfe hat; in Roth sind dieselben Blätter lange so gut nicht, weil in den rothen Farben jedesmal 10 Trümpfe vorhanden sind. Auf diesen Unterschied hat man bei allen Fällen, wo man zu spielen gedenkt, wohl zu achten.

§. 42. Was das Spiel selbst betrifft, so hat der Fragende darauf zu sehen, die Trümpfe herauszuholen, und er spielt zu dem Zwecke Trumpf, sobald er an Schlag kommt. Dabei kann er ungehindert einen kleinen Trumpf anspielen, in der Hoffnung, seine Hilfe werde den Stich machen, und macht diese ihn auch nicht, so müssen doch die andern hohe Trümpfe aufgeben, weil sie nicht wissen, wer Hilfe ist und sich vor dem Unbekannten fürchten müssen. Auf diese Weise geschieht es nicht selten, daß Freund und Freund sich einander überstechen. Hat aber der Fragende selbst mehre hohe Trümpfe, so spielt er einen von diesen aus. Kommt die Hilfe an Schlag, so spielt sie in der Regel ihr Aß an, weil vielleicht der Frager in der Farbe Renonce ist, und es geschehen könnte, daß sonst das Aß gar keinen Stich machte. Hat die Hilfe die Vorhand, so spielt sie nicht gern, ehe sie sich durch ihr Aß als Hilfe ausgewiesen hat, die blanke Manille aus, weil der Fragende nicht wissend, ob der Ausschlag nicht etwa eine Finte der Gegner sey, die Manille oft nicht gut

durchlassen kann. Hat sie neben der Manille einen kleinen Trumpf, so schlägt sie diesen aus, kommt durch die Manille wieder an Schlag, und hat dann noch Zeit, ihr Aß zu spielen.

§. 43. Beim Solo unter Vieren wird niemals, weil Alle passen, von Neuem gegeben; sollte mal ringsum gepaßt werden, was sich jedoch selten ereignet, so muß der spielen, welcher die Beste hat, und er spielt dann ein Spiel eigener Art, wovon nachher die Rede seyn soll.

§. 44. Eine schlichte Frage kostet nichts; hat man also nicht Matadors, welche hier aus beiden Händen zusammengerechnet werden, und auch nicht die Ersten, so bekommt man dafür weiter nichts, als den Einsatz aus dem Topfe von 8 Points, worin sich Fragender und Hilfe theilen. Geht die Frage verloren, so setzen nicht beide gemeinschaftlich die Strafe, sondern der Fragende hat sie allein zu tragen. Die Matadors kosten 1 Point (unter Annahme eines einfachen Satzes von 8 Points), die Ersten kosten gleichfalls 1 Point.

Eine Frage Couleur kostet 1 Point, die Ersten 2, die Matadors gleichfalls 2 Points. Diesen Betrag hat jeder der Verlierer an den Gewinner zu bezahlen, doch erhält jeder Gewinner nur von einem der Verlierer bezahlt.

Haben die Gegner die Matadors, so bekommen sie dafür, weder wenn sie verlieren, noch wenn sie gewinnen, etwas bezahlt.

Wird der fragende Theil Codille, so theilen sich die Gegner in der einfachen, von dem Fragenden zu setzenden Strafe.

§. 45. Hat einer der Theilnehmer Beste und Baste, so zeigt er sie vor, oder sagt: Respect, vor wel-

chem Worte dann alle diejenigen, die Frage spielen wollten, passen müssen. Wenn aber einer von denjenigen, die noch nicht gepaßt haben, (denn wer einmal gepaßt hat, kann nicht mehr spielen) noch Solo spielen will, so kann er denjenigen, der Beste und Baste hat, zum Passen bringen; jedoch ist ein Fall der Art, wenn er nicht aus Speculation geschieht, wovon nachher noch besonders die Rede seyn wird, selten, und ereignet sich unter 40 Malen kaum ein Mal. Passen alle, so hat der, welcher Beste und Baste hat, das Spiel, und dieses wird Respect genannt.

Der Respect Spielende fordert nun ein Aß auf, gerade wie bei der Frage, aber mit dem Unterschiede, daß er nicht selbst Trumpf macht, sondern diese Bestimmung dem überläßt, der das gerufene Aß hat. Natürlich also wird man das Aß wählen, von dessen Farbe man die schlechtesten Blätter hat, am liebsten diejenige Farbe, worin man Renonce ist, oder wovon man einen blanken König hat; der Grund davon ist aus dem bei der Frage schon Angeführten klar. Das gerufene Aß macht nun die Farbe zu Trumpf, wovon sie die besten Karten hat, und wenn es eine Manille in der Hand hat, diese, weil es so sicher weiß, daß die Matadors da sind und mit ihnen auch in der Regel drei sichere Stiche gemacht werden können.

§. 46. Hat der Respect Spielende die Vorhand, so spielt er nicht gern gleich die Beste aus, wenn er nicht etwa Beste und Baste allein hat, oder in der gemachten Farbe stark besetzt ist, weil er dadurch die vielleicht blanke Manille des Freundes herausholen könnte und so einen Stich vergäbe. Eben so spielt dieser in der Vorhand, wenn er die Manille nicht etwa blank hat, nicht gleich die Manille aus, sondern einen kleinen Trumpf, um zu

verhüten, daß der Respect Spielende nicht eine seiner beiden Matadors zu der ausgespielten Manille legen muß; hat er aber die Manille blank, so spielt er sie sofort aus. Überhaupt hat man beim Solo immer darauf zu sehen, die Trümpfe sobald als möglich herauszuholen, weil man auf diese Weise nur in der Regel die Ersten bekommen, und mehr gewinnen kann, obgleich diese Bestimmung auch einige wenige einzelne Ausnahmen erleidet, wo nämlich das Spiel so schwach ist, daß man durch gegenseitiges Coupiren es zu gewinnen suchen muß, oder wo man, ohne die höchsten Trümpfe zu haben, auf Freiblätter die Ersten zu machen gedenkt.

§. 47. Das Respect kostet so viel, als der Solo, in der einfachen Farbe 2 Points, in Couleur 4; dabei werden die Ersten und Matadors bezahlt, in der einfachen Farbe mit 1, in Couleur mit 2 Points. Aus dem Topfe wird der einfache Einsatz getheilt, wenn man gewinnt, und verliert man, so setzt man denselben als Strafe, und zwar setzt hier jeder die Hälfte mit Recht, weil der eine die Form, der andere die Farbe des Spiels bestimmt, und sich hier die Hilfe in einer ganz andern Lage befindet, wie bei der Frage, wo sie nichts zu bestimmen hat. Wird man Codille, so theilen sich die Gegner in der zu setzenden Strafe.

§. 48. Beim Solo unter Vieren überbieten sich also die einzelnen Spiele in folgender Ordnung: Frage, Frage Couleur, Respect, Solo, Solo Couleur, Solo tout, Solo tout Couleur. Den Gewinn für jedes Spiel ersieht man aus folgender Tabelle:

		mit Ersten.	mit Ersten u. Matadors.
Frage	—	1	2
Frage Couleur	1	3	5
Respect	2	4	6
Respect Couleur	4	8	12
Solo	2	4	6
Solo Couleur	4	8	12
		mit Matadors.	
Solo tout	6	8	
Solo Couleur tout	12	16	
angesagter Solo tout	10	14	
angef. Solo Couleur tout	20	28	
Frage tout	4	5	
Frage Couleur tout	6	8	
Respect tout	6	8	
Respect Couleur tout	12	16	

§. 49. Auch bei der Frage, so wie beim Respect kann Tout gespielt werden, natürlich dann kein angesagter, und hierbei ist zu bemerken: Derjenige, der bei der Frage den Stich macht, nimmt ihn und legt ihn vor sich, so lange er noch nicht weiß, wer zusammen spielt; jede auch die kleinste Andeutung, wer Hilfe sey, ist strenge untersagt, weil sie sehr unschicklich ist und häufige Zwistigkeiten herbeiführt. Hat die Hilfe sich durch ihr Aß als solche legitimirt, so legen Freund und Freund die Stiche zusammen; übrigens muß jedesmal der den Stich fortnehmen, der ihn gemacht hat. Wer nun nach gemachten fünf ersten Stichen den Ausschlag hat, also den letzten Stich gemacht hat, der hat über den Tout einzig und allein zu sagen, mag er Spie-

lender oder Hilfe seyn, und sein Freund darf weder durch Worte noch Mienen zu erkennen geben, daß er den Tout wünsche oder nicht. Schlägt Jener auf den sechsten Stich aus, so ist das eine Anzeige, daß er den Tout wünscht, und geschähe dieses Ausschlagen auf den sechsten Stich nach gemachten Ersten auch aus Unvorsicht ohne beabsichtigten Tout, so müssen die Spielenden doch Tout spielen und ihn bezahlen, falls sie ihn nicht gewinnen, so gut, wie sie ihn bezahlt erhalten, wenn sie ihn auf diese Weise gewinnen. Deshalb gerade ist es rathsam, daß jeder den Stich fortnimmt, so wie er ihn gemacht hat.

Ganz so verhält sich die Sache beim Respect.

§. 50. Bei der Frage kann hier ein sonderbarer Fall eintreten. Gesetzt das Aß der Hilfe würde in den ersten Stichen gar nicht angeschlagen, so daß man nicht weiß, wer die Hilfe ist, und es käme erst dann zum Vorschein, nachdem die Spielenden schon die fünf ersten Stiche gemacht und zum sechsten ausgeschlagen hätten? nun sind sie gezwungen auf den Tout zu spielen, mögen sie ihn gewinnen oder verlieren; es versteht sich jedoch von selbst, daß die Gegner bis dahin noch keinen Stich gemacht haben dürfen, weil in diesem Falle kein Tout mehr möglich ist; stechen sie aber auch den sechsten Stich, der das angeschlagene Aß seyn kann oder nicht, so ist der Tout verloren, und die Hilfe darf, falls sie nicht mit dem sechsten Stiche am Schlage ist, ihr Aß nicht produciren; ist sie am Schlage, so legt sie die Karten auf, und zeigt sich als Hilfe. Deshalb ist es rathsam, daß die Hilfe ihr Aß ausschlägt, sobald sie es ohne Gefahr thun kann, es sey denn, daß sie mit Absicht es verheimlichte, damit gleich auf den Tout gespielt werde, was in einigen Fällen wohl geschehen kann.

Macht der Spielende die fünf ersten Stiche, so kann er die Karten auflegen, ohne auf den Tout zu spielen, wenn auch sein Aß sich noch nicht gezeigt hat.

§. 51. Passen Alle, so muß der spielen, welcher die Beste hat, und zwar zeigt er sie vor, und spielt auf sie allein Respect (das sogenannte kleine Respect). Er wählt also ein Aß, dieses macht Trumpf u.s.w. Jedoch wird für dies kleine Respect nur die Hälfte des gewöhnlichen Respects bezahlt.

Passen daher alle bis auf den Letzten, und hat dieser die Beste, so wählt er gleich ein Aß, weil es doch bei ihm steht, ob er passen will oder nicht, und dann doch, da alle gepaßt haben, die Reihe wieder an ihm wäre. Hat also der Letzte die Beste und alle passen, so macht er klein Respect, falls er nicht Solo spielen kann, oder es rathsamer findet, eine Frage zu spielen.

§. 42. Hat Jemand alle 4 Aß und Beste und Baste, so muß er, falls er nicht Solo spielen kann, welches jedoch in der Regel der Fall seyn möchte, ganz passen, weil er kein Aß rufen kann. Versieht er dieses und zeigt dennoch Beste und Baste vor, so muß er nachher Solo spielen, gesetzt auch, er könne ihn nicht gewinnen, obgleich 4 Aß und Beste und Baste in der Regel einen guten Solo abgibt.

Hat Jemand bei einer Frage alle vier Aß, so geht es ihm eben so. Darauf stützt sich denn ein sehr interessantes Spiel. Gesetzt Jemand hätte einen ziemlich schlechten Solo und dabei ein Aß anderer Farbe, so spielt er Frage und ruft das eigene Aß. Die Gegner wissen das nicht, coupiren und überstechen einander und wenn endlich das gerufene Aß angespielt wird, sehen sie voll Verwunderung, wie sie sich gegenseitig feindlich behandelten, und doch nur einen einzigen Gegner hatten.

In der Regel wird man auf diese Weise einen schlechten Solo gewinnen, denn dieses Spiel gilt ganz dem Solo gleich. Auf diese Weise führt man oft Spiele heim, die man sonst gar nicht gewinnen kann, wenn die Gegner gleich wissen, mit wem sie es eigentlich zu thun haben.

§. 53. Auf ein geschicktes Spielen kommt beim Solo unter Vieren viel an, so wohl wenn man selbst spielt, als wenn man dem Gegner ein Spiel zu verderben gedenkt. Allgemeine Regeln lassen sich darüber natürlich nicht aufstellen, weil dieses zu sehr von den jedesmaligen Karten abhängt; was sich darüber allenfalls sagen läßt, ist Folgendes. Hat man als Gegner viele Trümpfe, so muß man nie darauf spielen, andere Karten zu coupiren, sondern man spielt, wenn man am Schlage ist, die Farbe aus, in welcher man mehre Blätter hat, um so Freikarten zu erhalten, und sobald man diesen Zweck erreicht hat, schlägt man Trumpf aus, wo dann nach gefallenen Trümpfen jene Freikarten ihre Stiche machen. Hat man als Gegner wenige und zwar kleine Trümpfe, so schlägt man ein Blatt aus, wodurch man sich in einer oder der andern Farbe renoncirt, um dann beim zweiten Anschlage dieser Farbe coupiren und so auf die kleinen Trümpfe einen oder mehre Stiche machen zu können. Sobald die Gegner merken, daß die Spielenden sich aufs Coupiren legen wollen, ist es rathsam Trumpf zu schlagen, namentlich wenn einer von ihnen die Hinterhand hat, weil dann die Spielenden sich vor diesem fürchtend ihre höchsten Trümpfe aufsetzen müssen, und so nicht coupiren können. Hat man als Gegner sehr schlechte Karten, so sieht man zu, daß man auf ein Aß, was man etwa in der Hand hat, einen Stich macht, um zu ver-

hüten, daß die Spielenden die Ersten, oder wohl gar den Tout machen, was nicht selten der Fall ist, obgleich sie beide die Farbe des Aßes hätten bedienen müssen, indem nachher der eine auf die Freikarten des andern diese Farbe abwirft, und nun das Aß coupirt; überhaupt ist es für die Gegner rathsam, in dieser Hinsicht sich sehr vorzusehen, weil die Spielenden auch ohne sonderliche Freikarten leicht den Tout machen können, indem es sogar möglich ist, diesen ohne ein einziges Aß zu erhalten, wenn sonst die Spielenden Geschicklichkeit genug besitzen, ihre Karten am vortheilhaftesten benutzen zu können.

§. 54. Auf die Berechnung der Wahrscheinlichkeit, d. h. auf die Bestimmung, ob man ein Spiel gewinnen könne, unter wie viel Malen man es so viel Mal gewinne und verliere, ob man also auf die Länge Vortheil hat, wenn man dieses Spiel spielt oder nicht, darauf kommt beim Solo unter Vieren mehr an, als bei jedem andern Spiele, und diese Bestimmung ist so verwickelt, daß sie sich für manche Fälle ohne mathematische Kenntnisse nicht vollständig wird geben lassen. Übrigens wird man in den meisten Fällen auch ohne diese sich helfen können, wenn man nur das beim Solo unter Dreien Gesagte gehörig zu Herzen nimmt, und die Karten, die dort in drei Theile gegeben waren hier, in vier Hände vertheilt.

So z. B. wird es vortheilhaft seyn, einen Solo, der aus Beste und Manille und drei kleinen Trümpfen besteht, in den schwarzen Farben (worin hier ein Trumpf weniger ist) und in der Vorhand zu spielen; in der Mittelhand ist derselbe Solo schlecht, und in der Hinterhand gleichstehend, d. h. man gewinnt und verliert nichts dabei. Derselbe Solo in den rothen Far-

ben ist in der Vorhand gleichstehend, in der Mittelhand nachtheilig, und in der Hinterhand schlecht.

Damit ist jedoch nicht gesagt, daß solche Solos, wie der eben angeführte in den rothen Farben, auch in der Mittelhand nicht gespielt werden dürften; ja es können selbst Fälle eintreten, wo man auf die schlechtesten Karten Solo spielt, den man gar nicht, auch unter den glücklichsten Zufällen nicht, gewinnen kann. Man bezahlt dann den Solo, ohne ihn zu spielen, und wirft die Karten auf den Tisch. Dabei herrscht dann an vielen Orten die Sitte, daß man wenigstens einen Stich muß machen können, indessen ist das kein Gesetz des Spiels, und stützt sich auf nichts, weshalb eine solche Bestimmung bei ordentlichen Spielern auch nicht Statt hat.

Dieses ist z. B. der Fall, wenn Jemand Beste und Baste vorzeigt, und man selbst so schlechte Karten hat, daß man einen Respect Couleur tout nach aller Wahrscheinlichkeit voraussieht; denn dann verliert man beim Solo nicht so viel, als man für den Respect Couleur tout hätte bezahlen müssen. Der Respect Couleur tout kostet 16 Points, der Solo 6 Points, dazu 8 Points Strafe, macht 14 Points; man gewinnt also so schon 2 Points; ferner bleibt der einfache Einsatz im Topfe, die Strafe kommt dazu, es sind also 2 Einsätze mehr da, als wenn Respect gespielt wäre; von diesen 2 Einsätzen gebührt Jedem ein halber, also 4 Points; man gewinnt also bei dem geworfenen Solo 6 Points, vorausgesetzt, daß Respect Couleur tout gespielt wäre. Da dieses nicht gewiß ist, so wird man auch nur dann mit Vortheil werfen, wenn man so schlechte Karten hat, daß es durchaus unmöglich ist, einen Stich zu machen, mag Trumpf werden, was da

will. Der Respect Spielende kann nicht verhindern, daß der Solo geworfen wird, wenn es nur von einem derjenigen Theilnehmer geschieht, die, ehe er seine Beste und Baste ankündigte, noch nicht gepaßt hatten (denn wer einmal gepaßt hat, kann nachher unter keiner Bedingung mehr spielen), es sey denn, er wolle selbst Solo spielen, wo, wenn er Vorhand hat, oder Couleur spielt, sein Spiel vorgeht.

§. 55. Bei der Überschlagung der Wahrscheinlichkeit hat man hier wohl auf den Punct zu achten, daß wenn man selbst nicht spielt, ein Anderer spielt, und man also jedesmal bezahlen muß, wenn man selbst nicht gewinnt, was beim Solo unter Dreien nicht der Fall war, indem hier in der Regel gepaßt wird, wenn derjenige paßt, der so ziemlich einen Solo in der Hand hat. Sind nun die Karten darnach eingerichtet, daß man, wenn man nicht Solo spielt, doch die Frage gewinnt, so vermindert das die Wahrscheinlichkeit des Solos, d. h. man hat nicht so viel Vortheil beim Spielen des Solos, indem man ohne dieses die gewonnene Frage bezahlt erhält; sind aber die Karten nicht so eingerichtet, daß man die Frage behält, wenn man nicht Solo spielt, so muß man um so eher spielen, weil man doch bezahlen muß, wenn man paßt.

Wir wollen z. B. setzen, es hätte Jemand Beste, Manille und drei kleine Trümpfe in Couleur (wenn eine schwarze Farbe dazu gewählt ist) in der Hinterhand, so wird er diesen Solo nach der Wahrscheinlichkeit unter 8 Malen 5 Male gewinnen, also in 8 Spielen 2 Spiele reinen Gewinn haben; dieses würde $3 \times 4 + 2 \times 8 = 12 + 16 = 28$ Points austragen; dazu soll er zweimal die Ersten bekommen (was gewiß eine starke Annahme ist), macht 12 Points, er

hätte also 40 Points reinen Gewinn. Spielte er nun 8 Male die Couleur Frage, so wird er diese wenigstens 7 mal gewinnen, also 6 Spiele reinen Gewinn haben, trägt 6. 2 = 12 Points, dazu aus dem Topfe 6 × 4 Points = 24 Points; weil er aber das eine Mal, wo er verliert, 8 Points Strafe setzen muß, so hat er aus dem Topfe nur 20 Points gewonnen; also wäre der reine Gewinn 32 Points. Ferner wird er dreimal die Baste treffen und viermal die Ersten bekommen, macht 14 Points, der Gewinn wäre also 46 Points. Bei den gespielten Solos sind nur 2 Einsätze aus dem Topfe gekommen, bei den Fragen aber 6; daran hat er also (6 — 2) 2 = 8 Points verloren; der reine Gewinn bliebe also in Verhältniß zu dem Gewinne für die Solos 36 Points. Unter sieben Malen wird er aber der Wahrscheinlichkeit nach einmal Tout spielen; man sieht also, daß es in diesem Falle rathsamer ist, Frage zu spielen, wenn sonst keiner der andern Solo spielt, in welchem Falle man jedesmal selbst Solo spielt. Eben dieses muß geschehen, wenn man die Vorhand hat, weil man dann jedesmal die Ersten bekommt, wenn man gewinnt, und auch nicht überstochen werden kann.

Auf diese Weise überschlägt man denn auch andere Spiele, und wenn man es mit Gegnern zu thun hat, die das nicht zu berechnen im Stande sind, so muß man in der Regel gewinnen, weshalb es denn auch scheint, als hätte beim Solo mehr, als beim Whist, ein guter Spieler Glück, was er doch bloß seiner Geschicklichkeit verdankt.

Dritter Abschnitt.

Das Boston.

§. 56. Mannichfaltiger an einzelnen Spielen und dadurch unterhaltender, wenn sonst keine interessirte Theilnehmer den allgemeinen Lauf des Spiels zu sehr stören, ist das Boston, weshalb es denn auch von den Meisten dem Whist vorgezogen wird, obgleich es noch sehr die Frage ist, ob es mehr feine Whist-, als Bostonspieler gibt, so wie ich auch beinah das Whist dem Boston vorziehen möchte, wenn ersteres von vier guten Spielern gespielt wird; denn ist dieses nicht der Fall, so liebe ich das Boston mehr, weil hier nicht ein schlechter Spieler die Pläne eines guten Spielers so sehr vereiteln kann, indem jeder mehr für sich spielt.

Die Tendenz dieses Spieles ist die einfachste, die sich denken läßt; derjenige nämlich gewinnt im Allgemeinen, der die meisten Stiche zu machen im Stande ist, und er gewinnt um so mehr, je mehr Stiche er macht; jedoch gibt es hier auch Spiele, wobei man gar keinen Stich machen darf, ein Umstand, der das Interesse des Spiels sehr hebt, indem man auf schlechte Karten nicht nothwendig zu verlieren braucht.

§. 57. Zum Boston werden zwei volle Whistspiele Karten erfordert, die Karten gelten durchgängig wie beim Whist in ihrer natürlichen Ordnung von Aß bis zur Zwei. Ehe das Spiel angeht, wird durchs Loos entschieden, wie man sitzen soll, entweder wie beim Whist (§. 2.), indem man sich den Platz wählt, so wie man die niedrigste Karte zieht, oder wie beim Solo (§. 25.), oder auf andere Weise. Eben so wird durchs Loos entschieden, wer zuerst Karte geben muß.

§. 58. Bei jedem Spiele des Bostons müssen die Karten, ehe die Stiche gemacht werden können, gleichmäßig vertheilt seyn, d. h. jeder muß 13 Karten haben. Entweder werden nun Jedem der Spieler gleich 13 Karten gegeben, wie man meistens zu spielen pflegt, oder es werden nicht Jedem 13 Karten gegeben, sondern der Geber gibt den andern Spielern mehr, wodurch er selbst dann weniger behält: diese letzte Art nennt man Kaufboston, obgleich eigentlich nicht dabei gekauft wird, sondern die Spieler geben dem Vertheiler so viele von ihren Karten, daß jeder deren 13 hat. Zuerst wollen wir die erste Art beschreiben, und nachher angeben, wodurch sich die zweite Art von jener unterscheidet.

Das Boston wird entweder unter Dreien oder unter Vieren gespielt; dadurch zerfällt also die Beschreibung des Bostons in zwei Kapitel, Boston unter Dreien, und Boston unter Vieren.

Erstes Kapitel.

Einfaches Boston unter Dreien.

§. 59. Um die Plätze wird gelosset, wie vorhin gesagt ist. Dann werden aus den 52 Blättern des vollen Kartenspiels alle Blätter einer Farbe außer den drei höchsten fortgeworfen, so wie auch alle Zweien der drei andern Farben; es bleiben also 39 Blätter über, die unter die drei Theilnehmer vertheilt, für jeden 13 ausmachen. Gewöhnlich wirft man Carreau oder Coeur fort, außer Aß, König und Dame, jedoch ist die Farbe gleichgiltig.

Einem der Theilnehmer wird nun die Ausrechnung der Gewinne, so wie das Anschreiben der Bete übertragen; es wird bestimmt, ob man mit Stammbeten spielen will oder nicht. Entweder nämlich werden die Namen der Theilnehmer auf einem Blättchen Papier bemerkt und Jedem wird eine bestimmte Anzahl Points angeschrieben (gleichsam wie beim Solo der Einsatz), wer nun ein Spiel gewinnt, erhält außer dem gewöhnlichen Gewinne noch ein solches Bete als außerordentliche Belohnung, und wer verliert, dem wird gleichfalls ein Bete angeschrieben, mit dem Unterschiede, daß es um die Hälfte des Stammbetes (die Summe, die Jedem angeschrieben ist) erhöhet wird, so wie überhaupt die Bete immer um diese Summe steigen; wer also in ein Bete fällt, erhält als Bete das um die Hälfte des Stammbetes vermehrte höchste Bete, was schon einer

der

der Theilnehmer (oder auch er selbst) hat. Dieses heißt, mit Stammbeten spielen. Sind die Stammbete abgespielt, so werden jedesmal neue angeschrieben. — Oder man spielt ohne Stammbete, und wer ein Spiel verliert, erhält eine bestimmte Anzahl Points als Bete angeschrieben, und dann steigen die Bete um eine gewisse Summe, wenn Jemand auf ein altes Bete sein Spiel verliert. Es hangt hier ganz von der Bestimmung der Spieler ab, wie man es in dieser Rücksicht halten will.

§. 60. Rücksichtlich der Bete ist Folgendes zu merken: ein eben gemachtes Bete kann nicht im folgenden Spiele abgespielt werden, außer in dem Falle, wo einer der Spieler ein Bete in demselben Spiele gewinnt, worin ein anderer Bete wird. Daß dieses möglich sey, wird die Folge ausweisen. In diesem Falle wird das eben gemachte höchste Bete gleich im folgenden Spiele abgespielt; sonst aber muß jedesmal erst ein anderes Bete abgespielt werden; übrigens geht das höchste Bete immer zuerst.

Wird nicht ein eben gemachtes höheres Bete, sondern ein schon früheres kleineres abgespielt, so wird doch derjenige, welcher darauf ein Spiel verliert, auf das höchste Bete Bete, so daß also sein Bete höher ist, als alle vorigen. Befolgt man diese einfachen Regeln, so ist dadurch allen den Zwistigkeiten abgeholfen, die bei andern Bestimmungen in dieser Hinsicht eben nicht selten vorzufallen pflegen.

§. 61. Derjenige, den das Loos getroffen hat, gibt jetzt Karte, und zwar jedem der Theilnehmer (sich selbst nicht ausgeschlossen) dreizehn, so daß alle Blätter rein ausgegeben werden. Während dieser Zeit melirt derjenige, welcher zum nächstfolgenden Spiele die Vor-

hand hat, der also dem jetzigen Geber zur Rechten sitzt, das andere Kartenspiel, coupirt selbst, und legt die coupirte Farbe neben sich auf den Tisch, so daß die Andern sie sehen. Während dieses Spiels bleibt nun dieses Kartenspiel ruhig liegen, und die aufgeworfene Farbe ist nun gleichsam das, was beim Solospiel Couleur war: ein Spiel in ihr überbietet nämlich ein gleich hohes Spiel anderer Farben. Die aufgeworfene Farbe heißt beste Farbe. Die mit ihr verwandte Farbe (zu Coeur also Carreau, zu Trefle Pique und umgekehrt) heißt mittlere Farbe (zu schwarz, schwarz und zu roth, roth), und ein Spiel in ihr überbietet gleich hohe Spiele in den beiden andern Farben, muß jedoch vor der besten schweigen.

Gewöhnlich melirt man die Karten nicht sehr stark, um zu verhüten, daß die einzelnen Farben nicht zu sehr durch einander gerathen, wo dann in der Regel ein schlechtes Spiel herauskommt, oft gar nicht gespielt werden kann. Deshalb muß auch derjenige meliren, welcher die Vorhand hat, weil es so sein eigener Vortheil ist, die Karte nicht zu stark zu meliren.

Über das Kartegeben sind die Bostonspieler nicht einig. Einige wollen, daß man das erste Mal Jedem 6, und darauf Jedem 7 Blätter geben soll, weil sonst keine reguläre Spiele herauskommen; der Grund ist allerdings richtig, jedoch werden die Spiele dadurch meistens zu hoch. Gibt man mehre Male, und zwar jedesmal nur 2 oder 3 Blätter, so wird die Karte eines Jeden zu unregelmäßig; es möchte daher am gerathensten seyn, zweimal 4 und einmal 5 Karten zu vertheilen, und so ist es denn auch bei den besten Spielern Gebrauch, weil dadurch einerseits nicht lauter hohe Spiele

gegeben werden, andererseits aber auch die Karte nicht zu sehr zerrissen wird.

§. 62. Nachdem dieses geschehen ist, besieht die Vorhand ihre Karte, und bestimmt, ob sie spielen will oder nicht; der zweite macht es eben so und überbietet den ersten, und ehe dieser sich erklären darf, ob er ein eben so hohes Spiel oder ein höheres spielen will, als der zweite, muß zuvor der dritte sich erklären, ob er besser als der zweite spielt, oder ob er paßt. Dann erst ist die Reihe wieder an dem ersten, und so geht das fort, bis einer das höchste Spiel hat, und die beiden andern passen. Die Spiele sollen nun einzeln beschrieben werden.

§. 63. Das niedrigste Spiel ist das Boston; es müssen dazu fünf Stiche gemacht werden. Eine bestimmte Trumpffarbe ist bei allen Spielen des Bostons nicht, sondern der Spielende macht Trumpf aus seiner Hand, also die Farbe zu Trumpf, in welcher er die meisten Stiche zu machen gedenkt, oder welche ihm sonst zur Gewinnung des angesagten Spiels am zweckmäßigsten scheint. Die aufgeworfene Farbe ist, wie gesagt, die beste, es wird auch am meisten für sie bezahlt; darauf folgt die zweite, wofür mehr bezahlt wird, als für ein Spiel in den beiden schlechten Farben, die sich dann einander völlig gleich stehen. Beim bloßen Boston (wo man also nur 5 Stiche macht) ist es an den meisten Orten gebräuchlich, gar kein Trumpf machen zu dürfen, sondern man muß seine fünf Stiche durch lauter Freikarten ohne Trumpf machen, also z. B. durch die fünf höchsten Blätter einer Farbe in der Vorhand, oder durch vier Aß und einen König, und dergleichen mehr. Spielt man auf diese Weise ohne Trumpf, so wird ein Spiel der Art ein Grandissimo

genannt, und ein solcher Grandissimo überbietet dann alle gleich hohen Spiele anderer Farben; so z. B. müssen 6 Stiche beste Farbe vor 6 Stichen Grandissimo schweigen; auch werden die Grandissimospiele am höchsten bezahlt. Besser ist es jedoch, Boston auch in einer schlechten Farbe spielen zu dürfen.

Wie die Karten beschaffen seyn müssen, um ein Spiel ansagen zu können, darüber wird man leicht entscheiden können, und man muß eben so die Wahrscheinlichkeit, daß die Karten, die man nicht hat, unter die Theilnehmer vertheilt sind, berechnen, wie beim Solo. Wollte man nur solche Spiele spielen, die nicht verlierbar sind, so würde man selten spielen können, und wenn dieses auch der Fall wäre, so würde man doch von seinen Mitspielern, die leichter ein Spiel wagen, in der Regel überboten werden. Deshalb bleiben auch Spiele beim Boston meistens nur wahrscheinlich, und es kommt hier um so mehr auf einen schnellen Überblick an, wie wahrscheinlich und mithin, wie vortheilhaft es ist, ein Spiel zu spielen, weil man sich durch das Überbieten namentlich zwischen wagenden Theilnehmern zu Spielen verleiten läßt, die nur unter den allergünstigsten Umständen gewonnen werden können.

Hat man (und das gilt für alle folgende Spiele) drei der vier höchsten Trümpfe — Aß, König, Dame, Bube —, so heißen diese deux honneurs, und werden besonders bezahlt; eben so sind die vier höchsten Trümpfe quatre honneurs und werden zwei mal so stark bezahlt, als deux honneurs, (von cinq honneurs weiß man beim Boston nichts). In der ausgeworfenen Farbe sind nur 3 Trümpfe; zwei von ihnen gelten für deux honneurs, alle drei für quatre honneurs.

Macht man mehr Stiche, als man angesagt hat, so

heißen diese Überstiche, und werden bezahlt, so gut, wie man die Unterstiche bezahlen muß, wenn man nämlich mehr als 1 Stich weniger macht, als man angesagt hat; will man z. B. 6 Stiche spielen und macht deren 8, so hat man 2 Überstiche, macht man 5, so hat man verloren, macht man 4, so hat man 1 Unterstich. Wie die Berechnung geschehe, davon soll nachher die Rede seyn.

§. 64. Auf Boston (in der Reihe des Überbietens, und darnach werden wir jetzt die einzelnen Spiele beschreiben) folgt ein Spiel eigener Art, das sogenannte Petit-misere. Bei diesem Spiele darf man keinen Stich machen; man muß also so kleine Karten haben, daß man, die Gegner mögen ausspielen, was sie wollen, nie eine ausgespielte Karte zu überstechen braucht. Trumpf wird natürlich bei diesem Spiele nicht gemacht; jedoch legt man beim Petit-misere eine Karte fort, natürlich eine solche, worauf man der Wahrscheinlichkeit nach einen Stich machen würde, denn sind alle Karten so beschaffen, daß man keinen Stich auf sie macht, so spielt man Grand-misere, wovon nachher die Rede seyn soll. Am besten spielt man Misere, wenn man in einer oder zwei Farben renonçirt ist, weil man dann, sobald diese Farben angespielt werden, sich abwerfen kann; übrigens muß von allen Theilnehmern die jedesmal ausgespielte Farbe bekannt werden. Diese Spiele sind beim Boston für diejenigen, die es gegen den Spielenden zu thun haben, die schwersten, und es kommt das Meiste auf die Geschicklichkeit der Gegner an, ob ein Misere gewonnen wird oder nicht. Die weggelegte Karte braucht man nicht zu zeigen, sondern man legt sie vor sich, spielt also nur mit zwölf Karten, wo man dann zum dreizehnten Stiche die fortgelegte Karte bei-

gibt und sein Spiel gewinnt, wenn man bis dahin keinen Stich gemacht hat, gleichviel, ob man den dreizehnten mit der fortgelegten Karte macht oder nicht.

An einigen Orten ist es gebräuchlich, die Misere forçirt zu spielen; wird man nämlich bei einem gewöhnlichen Misere überboten, so sagt man, wenn man sonst ziemlich sicher ist, sein Misere zu gewinnen, einen Misere forçé an, und überbietet dadurch noch einen Stich weiter. Diese Misere unterscheiden sich von den andern durch nichts, als daß sie doppelt bezahlt werden, wenn man sie verliert, und daß man nur einen einfachen Gewinn erhält, wenn man nicht verliert. Da dergleichen Spiele nur auf's Geld abgesehen sind, so wird man sie auch in freundschaftlichen Zirkeln nicht zulassen, weil sie zu weiter nichts dienen, als das Spiel in die Höhe zu treiben.

Spielt man Misere in der Vorhand, so hat man sich wohl in Acht zu nehmen, eine Farbe anzuspielen, wovon man die Zwei, Drei oder Viere nicht hat; am besten ist es, die Farbe auszuspielen, von der man nur Drei oder Viere, oder auch beide hat, sie müssen dann von den Gegnern übernommen werden, denn alle Blätter derselben Farbe hat nicht Einer allein von ihnen, weil er sonst 10 bis 11 Stiche gespielt hätte und man so nicht zum Misereſpielen gekommen wäre. Die Gegner müssen nun erst durch Anschlagen einiger Blätter zu erfahren suchen, worin sie den Misere Spielenden fangen können, und dann kommt es auf ein schlaues Spiel an, ihn zu fassen. Hat z. B. einer von ihnen die Zwei, oder auch die Dreie und Viere zusammen von der Farbe, worin er den Misere Spielenden zu fangen gedenkt, so spielt er zuerst eine andere Farbe aus, die der Misere Spielende bedienen muß, um zu bewirken,

daß seine Freunde in jener Farbe, worin er ihren Gegner fangen will, sich renonciren können, und sobald dieses geschehen ist, schlägt er die Farbe an, wodurch dann der Misere Spielende verlieren muß; hat er von derselben Farbe hohe Blätter, so schlägt er erst eins von diesen aus, um sicher zu seyn, daß seine Freunde renonçirt sind, weil er sonst durch das Ausschlagen der Zwei dem Misere Spielenden sein Spiel unbedingt gewinnen macht. — Auch hat sich der Misere Spielende in Acht zu nehmen, nicht zu leicht ein ausgespieltes Blatt zu überstechen, weil vielleicht die Hinterhand in der Farbe renonçirt ist; jedoch muß man das nach seinen jedesmaligen Karten beurtheilen. — Gehört ein Stich nicht dem Misere Spielenden, so geben die andern Spieler die höchsten Blätter der Farbe zu, oder suchen sich in einer andern Farbe zu renonçiren. Wer ausspielt, schlägt dem Misere Spielenden, wenn seine Freunde in der Hinterhand sitzen, am liebsten eine Viere oder Fünfe vor, wodurch dieser oft in die Klemme gebracht wird, indem er nicht weiß, ob er sie übernehmen oder gehen lassen soll, und meistens sein Spiel verliert, wenn er nur Zwei oder Dreie hat, denn läßt er gehen, so nimmt die Hinterhand den Stich mit einem hohen Blatte und schlägt nachher das niedrigste ihm vor, wenn sie ihren Freund renoncirt hat, und nimmt er, so gibt die Hinterhand die kleinste zu und das Misere ist gleich verloren. Jedoch können dergleichen Einzelheiten in einer Anleitung nicht umständlich abgehandelt werden, man muß sich begnügen, nur darauf hingewiesen zu seyn.

§. 65. Auf Petit-misere folgen sechs Stiche. Dabei ist denn alles wie beim Boston; man bestimmt sich die Farbe, die Trumpf seyn soll, und sieht nun ge-

radezu durch Trumpfschlagen, wenn man stark genug, ist, seine Stiche zu machen, oder ist das nicht rathsam so sucht man mit seinen kleinen Trümpfen Renoncen zu stechen, um so auf sie Stiche zu machen, oder man läßt sich andere Farben anspielen, worin man Stiche macht, und dergleichen mehr. Alles dieses muß man nach den eigenen Karten beurtheilen und nach den Blättern, welche die Gegner bei den ersten Stichen bedienen. Dabei trachtet man denn stets darnach, so viele Übersticht zu machen, als möglich ist, weil man dafür immer noch besonders bezahlt erhält; eben so wie man darnach strebt, so wenige Unterstiche zu machen, als nur gehen will, wenn man einsieht, daß man sein Spiel doch einmal nicht gewinnen kann. Dasselbe gilt denn auch bei allen folgenden Spielen, in welchen es auf's Stichemachen ankommt, denn sie unterscheiden sich vom Boston und von dem hier beschriebenen Spiele der sechs Stiche in weiter nichts, als daß nur mehre Stiche gemacht werden müssen.

§. 66. Sechs Stiche werden von Grand-misere überboten. Dieses Spiel ist ganz, wie das §. 64 beschriebene Petit-misere, mit dem Unterschiede, daß man dort eine Karte von seinen 13 Blättern in der Hand fortlegte, was man hier nicht thun darf. Beim Grandmisere darf man also keine Karte haben, auf die man einen Stich machen zu müssen glaubt, denn sobald man einen Stich macht, hat man verloren. Man kann dessenungeachtet von einer Farbe sehr hohe Karten haben, nur muß man dann auch von derselben Karte viele niedrigste Blätter haben, damit man die ausgeschlagenen Blätter dieser Farbe nicht zu übernehmen braucht, bis sich die Gegner endlich in ihr renoncirt haben, und man nun auf die übrigen hohen Blätter

keinen Stich zu machen mehr zu befürchten hat, weil die Gegner die Farbe nicht mehr anschlagen können. So z. B. sind Aß, König, Zwei, Viere, Sechse, Achte, Zehne und Bube einer Farbe unübertreffliche Misere-Karten, wenn man selbst diese Farbe nicht anzuschlagen braucht, denn in diesem Falle kann man leicht auf sie verlieren. Natürlich werden sowohl Petit-misere als Grand-misere nie so beschaffen seyn, daß es unmöglich ist, sie zu verlieren, denn in diesem Falle legt man seine Karten auf, spielt sein Misere offen, in welchem Falle man acht und zehn Stiche damit überbieten kann und auch viel mehr dafür bezahlt erhält, wie nachher gesagt werden soll.

§. 67. Darauf folgen **sieben Stiche**, und es ist hier alles, wie immer; man kann sie in allen Farben spielen, also auf fünffache Weise, Grandissimo, beste und Mittel-Farbe, und in beiden schlechten Farben, wie alle Spiele, die im Stichemachen bestehen.

Die bis hierher beschriebenen Spiele sind denn die gewöhnlichsten, und die nun folgenden höhern Spiele kommen schon seltener vor.

§. 68. Auf sieben Stiche folgt **Piccolo** — Picolissimo —. Wer dieses Spiel gewinnen will, muß einen Stich machen, darf aber auch nur einen einzigen Stich machen. Daraus sieht man schon, wie die Karte beschaffen seyn müsse, um dieses Spiel gewinnen zu können. Man hat nämlich ganz die Karte wie beim Misere, nur mit dem Unterschiede, daß man ein Aß oder sonst eine Karte hat, worauf man einen Stich zu machen gedenkt. Am leichtesten ist es, ein Piccolo in der Vorhand zu gewinnen; hat man nämlich einen Misere, und dabei ein Aß in der Hand, so ist dieses jedesmal ein Piccolo, man schlägt nämlich das Aß aus,

macht so einen Stich, und spielt nun ganz Misere. Schwerer ist es ein Piccolo zu gewinnen, wenn man nicht Vorhand hat, und dann kommt es nicht so sehr auf die eigene Karte, als auf das feine Spiel der Gegner an, ob man sein Piccolo gewinnt oder nicht. Denn hat man auch ein Aß mit lauter Miserekarten, so streben die Gegner darnach, daß man auf dieses Aß keinen Stich macht und also ohne Stich verliert; sie spielen nämlich andere Farben an, dadurch renongirt sich einer von ihnen in der Farbe, worin der Piccolo Spielende das Aß hat, dieser wird nun an den Schlag gebracht, und weil er die Farbe des Piccolo Spielenden nicht anschlagen kann, so bekommt dieser keinen Stich. — Hat der Piccolo Spielende erst einen Stich, so streben die Gegner darnach, ihn noch einen zweiten machen zu lassen, wodurch er dann so gut verloren hat, als wenn er gar keinen Stich gemacht hätte.

Für die Gegner ist es am schwersten, erst darüber einig zu werden, ob der Piccolo Spielende dadurch verlieren soll, daß er mehre Stiche, oder dadurch, daß er keinen Stich machen soll, und es ist nicht selten, daß dieser dadurch gerade sein Spiel gewinnt, indem der eine von ihnen auf keinen Stich spielt, der andere ihn mehr Stiche machen zu lassen gedenkt, und sie durch ihr feindseliges Spielen gegeneinander ihre beiderseitigen Pläne vereiteln. Überhaupt aber ist es sehr rathsam, wenn die Gegner nicht zu sehr auf keinen Stich spielen, wenn sonst nicht die Karten ganz und gar dazu geeignet sind, denn hat der Piccolo Spielende starke Misere-Karten, so kann er, auch wenn er ein Aß hat, doch Petit-misere ouverte spielen, was ihm mehr einträgt und auch überhaupt ein höheres Spiel ist. Übri-

gens hat dieses Spiel mit dem Misere die größte Ähnlichkeit.

§. 69. An einigen Orten ist es gebräuchlich, Piccolo von Picolissimo zu unterscheiden. Letzteres nämlich überbietet acht Stiche und wird doppelt bezahlt. Dabei muß denn der Spieler alle seine Karten außer einer aufdecken und die Gegner spielen so gegen ihn. Die eine zurückgehaltene Karte behält er in der Hand, und es ist in der Regel diejenige, worauf er seinen Stich zu machen gedenkt. Natürlich muß auch hier immer Farbe bekannt werden, und selbst die Karte nicht ausgenommen, die der Picolissimo Spielende zurückbehalten hat, weshalb er gern eine solche zurückhält, wovon er noch viele andere Blätter aufgedeckt hat. Daher kommt es denn auch für die Gegner sehr darauf an, bald zu erfahren, welche Karte der Picolissimo Spielende zurückgehalten hat, und erfahren sie dieses bei den ersten fünf oder sechs Stichen, so ist das Picolissimo in der Regel verloren. — Es ist nicht zu leugnen, daß dieses Picolissimo ein sehr hübsches Spiel ist; deshalb möchte ich auch allen Bostonspielern rathen, es aufzunehmen.

In manchen Gegenden wird weder Piccolo, noch Picolissimo geduldet, aus dem Grunde, weil dadurch zu viele Stichspiele verdorben werden. Es ist das von einer Seite allerdings richtig, indem sieben und acht Stiche vor Piccolo und Picolissimo passen müssen; dagegen aber läßt sich einwenden, daß selten Piccolo gespielt werden kann, und ein Picolissimo noch seltener ist, indem man meistens auf solche Karte auch Petitmisere ouverte spielen kann, und dieses gleichfalls acht Stiche überbietet, dadurch also keine Stichspiele verdorben werden. Der vorzüglichste Grund aber gegen solche

Einschränkungen ist der: das Boston ist gerade ein Spiel, worin man nicht bloß auf hohe Karten, sondern auch auf sehr niedrige Karten spielen soll; es verliert also durch solche Beschränkungen zu sehr an Mannichfaltigkeit seiner Spiele; jedoch kommen dergleichen Bestimmungen einzig auf den Willen der Theilnehmer an, und sie haben sich vor dem Spiele wohl darüber zu vereinigen, wie man es in dieser Beziehung gehalten haben will.

Anmerk. Wird Picolissimo verloren, so kostet es auch in der Regel ein doppeltes Bete, und der Verlierende hat darüber zu bestimmen, ob er diese beiden Bete in eins vereinigen will, wodurch denn die Größe der Bete außerordentlich steigt, indem alle nachfolgende Verlierer auf dieses Bete, wie auf ein einfaches, Bete werden, oder ob er seine beiden Bete vereinzelt in zwei Malen will abspielen lassen.

§. 70. Piccolo wird von acht Stichen überboten. — Auf diese folgt Petit-misere ouverte (auch petit sur table genannt); es unterscheidet sich dieses von Petit-misere bloß dadurch, daß man alle Karten außer der, die man fortlegt, auf den Tisch ausbreiten muß, so daß die Gegner darnach spielen können. Diese dürfen jedoch weder durch Mienen, noch durch Worte einander zu verstehen geben, was man ausspielen soll, oder was für Karten Jeder von ihnen hat.

Wie die Karte eingerichtet seyn müsse, um Petit-misere ouverte spielen zu können, davon brauchen wir nach dem bisher Gesagten wohl nicht weiter zu sprechen; man vergleiche nur, was §. 64 und §. 66 angeführt ist; nur muß hier die Miserekarte viel stärker seyn, weil die Gegner beim Aufdecken sogleich die Schwächen sehen, und vom Anfange an darnach spielen können,

deshalb kann man auch nicht gut sur table spielen, wenn man nicht die niedrigsten Karten hat; auch helfen hier Renonçen nicht, indem sie von den Gegnern nicht angespielt werden. Daraus geht denn auch hervor, daß sowohl petit sur table, als noch mehr grand sur table zu den Spielen gehören, die nicht alle Stunde beim Boston vorkommen.

§. 71. Darauf kommen neun Stiche, und dann zehn Stiche, dann folgt Grand-misere ouverte — grand sur table —; es unterscheidet sich vom Petit-misere ouverte nur dadurch, daß man hier nicht eine Karte fortlegen darf, sondern daß man seine ganzen 13 Blätter auf den Tisch ausbreitet; sonst spielt es sich, wie alle andern Miseres, nur darf man hierbei beinahe kein Fehlblatt haben, weil man sonst in der Regel verloren ist.

Auf Grand misere ouverte folgen eilf Stiche; dann kommen zwölf Stiche, und darauf folgt ein Spiel, Revolution genannt. Hierbei muß man Grand-misere ouverte spielen; die Gegner legen jedoch ihre Karten gleichfalls auf, und berathen sich mit einander, wie der Revolutionirende zu fassen sey. Da man bei diesem Spiele alle Karten vor sich liegen hat, und da Jeder sprechen kann, was und so viel er will, so kann man, wenn man nicht besonderes Glück hat, auch nur dann eine Revolution gewinnen, wenn man solche Karten in der Hand hat, daß es durchaus unmöglich ist, einen Grand-misere darauf zu verlieren; man muß also lauter so niedrige Karten haben, daß es durchaus unmöglich ist, einen Stich darauf zu machen, die Karten der Gegner mögen vertheilt seyn, wie sie wollen. Übrigens kostet Revolution doppelt so viel, als Grand-

misere ouverte, und unterscheidet sich davon in gar nichts weiter. In manchen Gegenden wird es nicht geduldet, jedoch mit Unrecht, weil es eins der interessantesten Spiele ist, die es beim Boston gibt.

§. 72. Das höchste Spiel, was man machen kann, sind dreizehn Stiche, wo man also den Schlemm ansagt; es ist dieses ein so seltenes Spiel, daß vielleicht unter fünfhundert Spielen nicht eins der Art vorkommt. Dabei ist weiter nichts zu bemerken; als daß man für den angesagten Schlemm doppelt so viel erhält, als für den einfachen, wo man Schlemm macht, ohne dreizehn Stiche angesagt zu haben, ein Fall, der schon eher eintritt.

Bei allen diesen Stichespielen ist es rathsam, nicht zu viele Stiche anzusagen, wenn man sonst nicht durch Überbieten bis zum höchsten Puncte hinauf getrieben wird, denn bei weniger angesagten Stichen behält man doch das Spiel, wenn man nicht überboten wird, und obgleich man für weniger angesagte Stiche nicht so viel bezahlt erhält, so ist man doch der Gefahr überhoben, nicht alles zu verlieren, und dabei noch Bete zu werden; hat man übrigens mehr Stiche sicher, und auch nur mit Wahrscheinlichkeit sicher, so muß man so viele ansagen, als man spielen kann, weil es rücksichtlich des Gewinnes ein großer Unterschied ist, ob man mehr oder weniger ansagt, namentlich wenn die Anzahl der angesagten Stiche bedeutend ist. So z. B. werden 13 Stiche noch ein mal so stark bezahlt, als 12 Stiche. Bei wenigen Stichen ist der Unterschied nicht so bedeutend.

§. 73. Noch ein Spiel eigener Art ist beim Boston zu merken. Passen nämlich alle, so will man den strafen, der die höchsten Karten hat, und doch zu furcht-

sam ist zu spielen; man spielt deshalb einen sogenannten General, wobei es darauf ankommt, so wenige Stiche als möglich zu machen, und wobei dann derjenige verlieren muß, der die stärksten Stichkarten hat. Jeder sieht zu, so wenige Stiche zu machen, als seine Karten erlauben; wer gar keinen Stich macht, erhält das abzuspielende Bete als Belohnung, bekommt jedoch von seinen Mitspielern weiter nichts, und wer die meisten Stiche macht, bekommt als Strafe ein Bete angeschrieben. Hier tritt gerade der Fall ein, wovon §. 60 gesprochen ist, daß nämlich ein eben gemachtes Bete gleich im folgenden Spiele abgespielt werden kann; macht nämlich einer der Theilnehmer keinen Stich, so bekommt er ein Bete, und nun geht das neugemachte Bete desjenigen, der die meisten Stiche macht, gleich im unmittelbar folgenden Spiele, und zwar aus dem einfachen Grunde, weil man, wenn das gewonnene Bete das letzte gewesen wäre, und man ohne neu anzuschreibende Stammbete spielt, ein Bete verlieren könnte, ohne daß es möglich wäre, eins zu gewinnen, wenn das neu gemachte, worauf man Bete werden kann, nicht abgespielt werden soll. Deshalb geht denn auch in allen den Fällen, wo man ohne Stammbete das letzte Bete hat, dieses jedesmal in dem Spiele, was man nach dem vorletzt abgespielten Bete macht. Bekommen beim General zwei Theilnehmer gleich viel Stiche, und zwar jeder von ihnen mehr, als die andern Theilnehmer, so werden sie gemeinschaftlich Bete, d. h. es erhält nicht jeder von ihnen ein Bete als Strafe, sondern es wird beiden in Gemeinschaft ein Bete angeschrieben, was sie denn dem nachherigen Gewinner desselben jeder zur Hälfte zu bezahlen haben. Eben so erhält, wenn zwei beim General keinen Stich ma-

chen, nicht jeder von ihnen ein Bete, sondern sie theilen sich in dem abzuspielenden Bete.

§. 74. Damit wäre denn die Beschreibung der einzelnen Bostonspiele, so weit sie beim Boston en trois vorkommen, als geschlossen anzusehen, und es bliebe uns nun noch übrig, die Berechnung der Gewinne für jedes einzelne anzugeben. Dazu bedient man sich denn besonderer Tabellen, der sogenannten Boston-Tafeln, (unter welchem Namen man sie verkäuflich erhält), worin entweder die Gewinne schon berechnet daliegen, oder worin man die Data findet, nach denen man sie berechnet.

Bei allen den Spielen, die nicht im Stichemachen bestehen, kommt es nicht auf schlechte oder gute Farbe, auf Ueber- oder Unterstiche, auf Honneurs an; sie haben deshalb immer denselben Werth, und dieser ist folgender:

Petit Misere	gilt	5	Points	Gewinn.
Grand Misere	—	10	—	—
Piccolo	—	13	—	—
Picolissimo	—	24	—	—
Petit Misere ouverte	—	20	—	—
Grand Mis. ouverte	—	40	—	—
Revolution	—	80	—	—

§. 75. Was die Berechnung der Stichspiele betrifft, so geschieht dieses folgendermaßen: die Anzahl der angesagten Stiche wird mit einer gewissen Zahl multiplicirt, welche wir Bostonfactor nennen wollen, und das hieraus resultirende Product wird durch 10 dividirt, wo dann der Quotient die Anzahl der gewonnenen Points ist; bleibt bei der Division ein Rest

und

und ist dieser unter fünf, so wird er weggeworfen, ist er aber 5, oder über 5, so gilt er noch einen Point.

Der Bostonfactor ist für die schlechten Farben natürlich am kleinsten, und geht hier in folgender Progression von 5 Stichen an bis zu 13 fort:

1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 32,

so daß also bei 13 Stichen schlechte Farbe 13 mit 32 multiplicirt würde, macht 416, also 41 Points durch 10 dividirt, und für den Rest 6 noch 1 Point hinzuaddirt gibt 42 Points Gewinn, ohne Honneurs.

Für die Mittelfarbe ist der Bostonfactor noch einmal so groß, also

2, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 64.

Für die beste Farbe ist der Bostonfactor wieder noch einmal so groß, nämlich

4, 8, 12, 16, 24, 32, 48, 64, 128.

Für Grandissimo beträgt der Bostonfactor $\frac{1}{2}$ mal so viel mehr, als für die beste Farbe; er wird hier also

6, 12, 18, 24, 36, 48, 72, 96, 192.

Hierbei ist noch zu bemerken, daß, wo man Boston nur Grandissimo spielt, man dafür in der Regel 5 Points bezahlt, und für jeden Stich außerdem (für jeden Überstich) noch 1 Point zulegt. Darüber muß man sich deshalb vor dem Spiele verständigen.

Will man also ein Spiel berechnen, so nimmt man die Zahl der angesagten Stiche, multiplicirt sie mit dem zugehörigen Bostonfactor, dividirt das Product durch 10, setzt zum Quotienten 1 zu oder nicht, je nachdem der Rest unter 5 ist oder nicht, und hat so die Anzahl der gewonnenen Points.

Was die Überstiche betrifft, so setzt man zu der Zahl der angesagten Stiche so viele Einheiten hinzu,

als man Überstiche hat, und multiplicirt mit dem Bostonfactor, aber mit dem, der zu der Zahl der angesagten Stiche gehört, und nicht zu der Zahl, die man mit den Überstichen hat. Eben so berechnet man gleich die Unterstiche mit, wenn man verliert.

Rücksichtlich der Honneurs zählt man für deux honneurs wie für 2, und für quatre honneurs wie für 4 Überstiche. z. B.

was gelten 8 Stiche Mittelfarbe angesagt, mit 2 Überstichen und quatre honneurs?

8 + 2 + 4 machen 14. Diese mit dem Bostonfactor zu 8 Stichen Mittelfarbe multiplicirt, also mit 8, gibt 112, macht also 11 Points Gewinne von jedem der Theilnehmer.

Eben so hätte man 12 Stiche beste Farbe angesagt und machte 4 Unterstiche mit quatre honneurs, so macht 12 + 4 + 4 = 20; diese multiplicirt mit dem Bostonfactor zu 12 Stich beste Farbe, also mit 64, gibt 1280, folglich verlöre man an Jeden 128 Points, und so in allen übrigen Fällen.

13 Stiche Grandissimo gelten hiernach 250 Points.

Für Schlemm bezahlt man 10 Points extra, und sagt man den Schlemm an, so kostet er 20 Points. Die übrige Rechnung bleibt dabei ganz dieselbe wie vorhin.

Man hat auch noch andere Berechnungsarten, welche wir übergehen, weil die hier angegebene die vollständigste und natürlichste ist, indem sich alle Spiele auf gleich leichte Weise nach ihr berechnen lassen. Die beifolgende Tabelle enthält in der vordersten vertikalen Reihe alle Bostonfactoren, und in den andern Reihen die berechneten Werthe aller Spiele, so daß man, wenn man sich ihrer bedient, aller Ausrechnung

Tabelle für Boston-Whist.

Stiche und Honneurs		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Boston	G	6	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10
	B	4	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
	M	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
	O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
6	G	12		7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
	B	8		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14
	M	4		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
	O	2		1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
7	G	18			13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31
	B	12			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20
	M	6			4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10
	O	3			2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5
8	G	24				19	22	24	26	29	31	34	36	38	41
	B	16				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27
	M	8				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14
	O	4				3	4	4	4	5	5	6	6	6	7
9	G	36					32	36	40	43	47	50	54	58	61
	B	24					22	24	26	29	31	34	36	38	41
	M	12					11	12	13	14	16	17	18	19	20
	O	6					5	6	7	7	8	8	9	10	10
10	G	48						48	53	58	62	67	72	77	82
	B	32						32	35	38	42	45	48	51	54
	M	16						16	18	19	21	22	24	26	27
	O	8						8	9	10	10	11	12	13	14
11	G	72							79	86	94	101	108	115	122
	B	48							53	58	62	67	72	77	82
	M	24							26	29	31	34	36	38	41
	O	12							13	14	16	17	18	19	20
12	G	96								115	125	134	144	154	163
	B	64								77	83	90	96	102	109
	M	32								38	42	45	48	51	54
	O	16								19	21	22	24	26	27
13	G	192									250	269	288	307	326
	B	128									166	179	192	205	218
	M	64									83	90	96	102	109
	O	32									42	45	48	51	54

überhoben ist. Andere Tabellen übergehen wir, weil man sich leicht in ihnen wird orientiren können, wenn man diese nur gehörig verstanden hat. G bedeutet in ihr Grandissimo, B beste, M mittlere, O schlechteste (ordinaire) Farbe.

§. 76. Zur Verständlichkeit dieser Tabelle ist Folgendes zu merken:

Die erste Reihe vorn herunter, bezeichnet mit Boston, 6, 7, 8, bis 13, deutet die Zahl der angesagten Stiche an. Jede dieser Zahlen hat einen eigenen Abschlag, welcher in vier kleinere Reihen abgetheilt ist, bezeichnet mit G, B, M, O, und diese Buchstaben beziehen sich auf die verschiedenen Farben, wie schon oben gesagt ist; neben jedem solchen Buchstaben steht eine Zahl, diese ist der Bostonfactor für die Zahl der angesagten Stiche, in deren Abschlage sie steht, und für die Farbe, neben welcher sie steht; so z. B. findet man für 8 B (acht Stiche beste Farbe) den Bostonfactor 16, wie er früher angegeben ist. Die übrigen Zahlen, die jeder solcher Abtheilung beigefügt sind, bezeichnen die gleich fertig berechneten Gewinne, so daß man dadurch alles weitern Dividirens und Multiplicirens beim Spiele selbst überhoben ist, und um die Zahl der gewonnenen Points zu finden, verfährt man so: man nimmt die Zahl der angesagten Stiche, addirt dazu die Zahl der Übersticke, so wie die Zahl für die Honneurs, wie früher angegeben ist. Die Zahl der Summe sucht man in der obersten Reihe der Tabelle, die zur Vorschrift Stiche und Honneurs hat, auf, geht dann in dieser Columne unter die Zahl herunter bis in den Abschlag, der für die Zahl der Stiche gilt, die man angesagt hat, und nimmt nun von den vier übereinander stehenden Zahlen, die diesen Abschlag ausfüllen, die-

jenige, welche in der Reihe der Farbe steht, worin man gespielt hat, so ist dieses der richtig berechnete Gewinn; z. B. wie viel gelten 10 M (zehn Stiche Mittelfarbe) mit deux honneurs und 1 Überstich? 10+2+1=13. Man geht also in der Columne, die mit 13 überschrieben ist, bis zu 10 M herunter, und findet da 21, welche Zahl den Gewinn angibt. Will man die Probe machen, so multiplicirt man 13 mit dem Bostonfactor zu 10 M, also mit 16, macht 208, welches 21 Points gibt, und so in allen Fällen. Die oberste Columne der Stiche und Honneurs geht bis zu 17, und das ist für alle gewonnene Spiele genug, denn man kann nicht mehr als 13 Stiche machen, mag man sie nun angesagt haben, oder mag man sie mit Überstichen machen; dazu könnte man quatre honneurs haben, macht 17, so daß man also mit dieser Tabelle für alle gewonnenen Spiele ausreicht. Rücksichtlich des Verlierens könnten einzelne Spiele eintreten, wo die Tabelle nicht weit genug ausgerechnet ist, denn sagt man z. B. 12 Stiche an, hat quatre honneurs, und macht etwa nur 7 Stiche, so hätte man 4 Unterstiche, gibt 12 + 4 + 4 = 20, und die Tabelle geht nur bis 17; in diesem Falle müßte man also mit dem Bostonfactor multipliciren, weshalb dieser denn auch überall beigefügt ist, obgleich man ihn für andere Spiele nicht braucht. Indessen treten solche Fälle so selten ein, daß es darum nicht nöthig ist, die Tabelle zu vergrößern, was sonst eine Kleinigkeit gewesen seyn würde.

Diese Tabelle ist einerseits sehr bequem, andrerseits ist sie auch so eingerichtet, daß die Spiele in ihr nicht zu unverhältnißmäßig steigen (ich habe sonst wohl Tabellen zu sehen Gelegenheit gehabt, worin 13 Stiche Grandissimo an die tausend Points kosteten, wodurch

das Boston zu sehr zu einem Glücksspiele gemacht wird); es wäre deshalb zu wünschen, daß alle Bostonspieler sich ihrer bedienen möchten.

Zweites Kapitel.

Einfaches Boston unter Vieren.

---

§. 77. Da das Boston unter Vieren hinsichtlich der Spiele selbst sich vom Boston unter Dreien nicht unterscheidet, so dürfen wir uns um so mehr dabei der Kürze befleißigen, als wir das Boston unter Dreien so vollständig als möglich abgehandelt zu haben glauben; eine Bedingung, die uns wegen der Verschiedenartigkeit der einzelnen Bostonspiele unumgänglich nothwendig schien.

Beim Boston unter Vieren bleiben die 52 Kartenblätter, wie beim Whist; es wird um die Plätze und ums Vertheilen der Karten gelosет, wie beim Boston unter Dreien, es werden Stammbete angeschrieben, wenn man sonst mit diesen spielen will, und es werden Karten gegeben, alles wie dort. Darauf sagt die Vorhand an, was sie spielen will, und die drei andern Theilnehmer antworten der Reihe nach darauf, indem sie ihren jedesmaligen Vormann überbieten oder passen, und dann ist die Reihe wieder an der Vorhand; auf diese Weise wird überboten, bis drei passen, und der vierte das Spiel hat.

§. 78. Hinsichtlich der Miseres, der Piccolos und überhaupt der Spiele, die nicht im Stichemachen bestehen, bleibt alles, wie beim Boston en trois; rücksichtlich des Stichemachens ist zu bemerken, daß man hier schon etwas mehr gewagt spielen darf, weil die etwa fehlenden Blätter zu der Farbe, worin man spielt, in drei Händen vertheilt sind, und also besser zusammenstürzen, sobald man diese Farbe anschlägt; übrigens darf man nicht vergessen, daß hier von jeder Farbe 13 Blätter vorhanden sind.

Auch kann man (wenigstens bei 6 oder 7 Stichen) immerhin Stiche ansagen, die nur mit Wahrscheinlichkeit zu machen sind, weil man einen von den drei andern Theilnehmern als Hilfe mitnehmen kann. Rücksichtlich der Hilfe ist zu bemerken, daß nicht der Spielende sie bestimmt, sondern daß jeder Theilnehmer die Freiheit hat, mitzugehen oder nicht, und zwar hat derjenige, der dem Spielenden zur Linken sitzt, das Vorrecht, sich zuerst zu erklären; will es als Hilfe mitgehen, so müssen die beiden andern passen; geht er nicht mit, so hat der auf ihn Folgende zu bestimmen, ob er Hilfe seyn will, und geht auch dieser nicht mit, so ist die Reihe an dem Letzten, welcher dann mitgehen kann oder auch nicht.

Geht Keiner mit, so muß der Spielende die angesagten Stiche allein machen, gleichviel, ob er sein Spiel gewinnen kann oder nicht; nur in einem einzigen Falle muß einer der Theilnehmer dem Spielenden helfen, sagt nämlich Jemand Boston Grandissimo an, so haben die beiden Ersten Freiheit mitzugehen oder nicht, geht aber keiner von ihnen mit, so muß die Hinterhand mitgehen, mag sie Karte dazu haben oder nicht. — Bei dem Mitgehen als Hilfe richtet sich also der Vorrang nicht

darnach, wer im Spiele selbst Vorhand hat, sondern nur darnach, wer auf den Spielenden zuerst folgt, in der Reihe also zuerst die Vorhand nach ihm hat.

§. 79. Um als Hilfe mitgehen zu können, muß man bei 5 angesagten Stichen 3 Stiche machen, so daß also Spielender und Hilfe zusammen 8 Stiche machen müssen, wenn sie ihr Spiel gewinnen wollen. Bei einer größern Anzahl angesagter Stiche (bei 6, 7, 8 u. 9) muß die Hilfe 4 Stiche machen, so daß also Spielender und Hilfe zusammen bei 6 angesagten Stichen 10, bei 7 angesagten 11, bei 8 angesagten 12 und bei 9 angesagten 13 Stiche machen müssen. Bei 10, 11, 12 und 13 angesagten Stichen kann dann natürlich keine Hilfe mitgenommen werden, weil ihr hier nicht mehr 4 Stiche zu machen übrig bleiben; geht Jemand bei 9 angesagten Stichen mit, was jedoch ein höchst seltener Fall ist, so gilt das wie ein angesagter Schlemm, wird auch eben so bezahlt, weil die Spielenden dann wirklich 13 Stiche zu machen verpflichtet sind, wenn sie ihr Spiel gewinnen wollen. Hierbei als Hilfe mitzugehen, ist sehr mißlich, weil es gar zu leicht ist, daß die Gegner auf eine Freikarte, die leicht von dem Spielenden, so wie von der Hilfe bedient werden muß, einen Stich machen und dadurch das Spiel verloren geht.

In Rücksicht der Berechnung des Gewinnes werden die Stiche, welche die Hilfe machen muß, als Überstiche betrachtet, so daß man also den Bostonfactor aus der Reihe nimmt, welche zu den angesagten Stichen gehört, und nicht aus der Reihe, welche zu der Zahl gehört, die der Summe der angesagten Stiche und der Stiche der Hilfe gleich ist. z. B. Wie viel kosten 7 Stiche beste Farbe mit Hilfe, quatres honneurs und 1 Überstich? — Die Hilfe muß 4 Stiche machen,

man hat also 7 + 4 + 1 + 4 = 16, der Gewinn wäre also in der vertikalen Reihe der 16, und in der horizontalen der 7 B aufzusuchen, man findet hier 19, welches denn der Gewinn ist, den die Gegner zu bezahlen haben; jedoch bezahlt jeder nur einfach, so daß also die Gewinner nur einfach erhalten. Im Bete theilen sich beide. Man sieht also, daß wenn man eine bestimmte Anzahl Stiche sicher hat, man allein ohne Hilfe spielt, weil man so von allen Dreien, wenn auch nicht ganz so viel bezahlt erhält, und dabei das Bete allein bekommt, das vielleicht gerade abgespielt wird, auch nicht der Gefahr ausgesetzt ist, durch eine schlechte Hilfe das Spiel wohl gar zu verlieren.

Verliert man ein Spiel mit Hilfe, so kommt es darauf an, ob der Spielende nicht die Zahl der angesagten Stiche, oder ob die Hilfe nicht die ihrigen, oder ob beide nicht genug gemacht haben. Um das gleich zu übersehen, legt sowohl Spielender, als Helfender die gemachten Stiche einzeln. Macht der Spielende seine Stiche nicht, und die Hilfe macht die ihrigen, so verliert und gewinnt die Hilfe nichts, der Spielende ist allein Bete und muß auch den Verlust an die beiden Gegner, an jeden einen einfachen, allein bezahlen. Macht der Spielende seine Stiche, die Hilfe aber die ihrigen nicht, so wird sie allein Bete, muß auch den gehörigen Verlust an beide Gegner bezahlen. Machen beide nicht die gebührende Anzahl Stiche, so bezahlt Jeder an einen der Gegner einen einfachen Verlust, und das Bete wird beiden gemeinschaftlich angeschrieben, so daß Jeder die Hälfte davon zu tragen hat.

§. 80. Bei dem Spiele mit Hilfe muß man oft darauf rechnen, als Hilfe mitgehen zu können, und deshalb passen, wenn man sonst auch ein sehr unsiche-

res überbietendes Spiel in der Hand hat. Sagt z. B. Jemand in der Vorhand mehre Stiche an, und er wird dermaßen überboten, daß man sieht, er spiele Grandissimo oder beste Farbe und dergleichen, und man ist in diesen Farben selbst sehr stark, so daß man hoffen darf, in Vereinigung mit ihm einen Schlemm zu machen, so paßt man und geht als Hilfe mit. Sieht man, daß man nicht als Hilfe mitgehen kann, so überbietet man seinen Vormann, wenn man sonst Raison dazu hat, und nimmt sich eine Hilfe mit, um so mehr, da es ziemlich gewiß ist, daß man doch bezahlen müßte, wenn man seinem Vormanne das Spiel ließe, wozu man nicht als Hilfe mitgehen kann. Übrigens muß man nicht zu eigennützig jedes Spiel überbieten, weil man dadurch seinen Theilnehmern lästig wird; hat man schlechte Karte, so paßt man, und erwartet ruhig, was das Schicksal verhängen wird.

Derjenige, welcher als Hilfe mitgehen will, muß zuvor seine Karte wohl übersehen; hat er seine Stiche sicher in der Hand, so geht er ohne weiteres Bedenken mit; hat er das aber nicht (und es wird dieses meistens der Fall seyn), so braucht er deshalb nicht zu Hause zu bleiben, weil so der Spielende vielleicht keine Hilfe fände, worauf er beim Ansagen seiner Stiche doch gerechnet hatte; nur muß die Hilfe darauf sehen, daß sie wenigstens in zwei Farben stark ist; auf eine Farbe allein mitzugehen, ist nicht rathsam, es sey denn, daß dieses gerade die Trumpffarbe ist, wo man dann darauf rechnen muß, daß der Spielende seine Stiche mehr auf Freikarten angesagt hat.

Ein Spiel mit Hilfe geht häufig verloren, aus dem einfachen Grunde, weil die mitgehende Hilfe nicht weiß, ob ihr Freund eine Hilfe nöthig hat, die in der

Trumpffarbe stark ist, oder ob er selbst Trumpf genug hat und nur eine Hilfe braucht, die nach gefallenen Trümpfen auf Freikarten Stiche zu machen im Stande ist, und es ist nicht selten der Fall, daß die Gegner deux, vielleicht quatre honneurs haben, indem einer der Vorsitzenden auf seine Freikarten als Hilfe mitgeht, während der Spielende gerade einen Mann sucht, der Trumpf hat; jedoch darf man sich dadurch nicht abschrecken lassen, auf bloße Freikarten mitzugehen, um so mehr, da man in diesem Falle in der Regel seine nöthigen Stiche macht und also wenigstens nichts verliert, im Gegentheile durch das hinzukommende Bete noch einen kleinen Vortheil für die folgenden Spiele hat.

Sieht Hilfe und Spielender, daß ihr Spiel verloren ist, so spielt jeder von ihnen darauf, seine Stiche zu machen, sie spielen dann oft feindselig gegen einander. Ist das Spiel offenbar verloren, so können sie das immerhin thun, jedoch muß weder Spielender noch Hilfe zu früh mit Ängstlichkeit nach seinen Stichen spielen, und vielleicht Karten des Freundes überstechen, weil dadurch allein oft ein Spiel verloren geht. Überhaupt ist es ein Zeichen von Eigennutz, wenn Jemand zu ängstlich, mag er Spielender oder Hilfe seyn, nach seinen Stichen schnappt, und bange ist, daß er verliert und Bete wird.

Sobald Hilfe oder Spielender an den Schlag kommen, muß es ihre erste Sorge seyn, den Gegnern die Trümpfe abzuholen, weil sie darauf rechnen müssen, die Forçen in Freikarten zu haben. Nur in dem Falle, wo Jemand als Hilfe auf 9 angesagte Stiche mitgeht und die Vorhand hat, spielt er lieber seine nicht sehr stark besetzten Freikarten aus, damit der Spielende sich dadurch in andern Farben renonçiren könne, weil er sonst nach dem

Trumpfschlagen in die Nothwendigkeit versetzt werden könnte, eine Farbe anschlagen zu müssen, wovon die Hilfe nicht die Force hätte. Hat diese jedoch in allen drei Farben die höchsten Karten, so schlägt sie Trumpf an, weil sie getrost erwarten kann, was der Freund nachher anschlagen wird, indem sie jedesmal wieder an den Schlag kommt. Übrigens ist es nicht rathsam, auf 9 angesagte Stiche mitzugehen, wenn man nicht drei Aß, und noch andere Freikarten hat, und auch die Trümpfe zu haben glaubt, die dem Freunde wahrscheinlich zu seinen 9 angesagten Stichen fehlen, weil man sonst in der Regel den auf diese Weise annonçirten Schlemm verliert. Selbst schon bei 8 angesagten Stichen muß man derartige Karten haben, wenn man als Hilfe will mitgehen können; übrigens ist es ein seltener Fall, daß Jemand, der 8 oder 9 Stiche ansagt, eine Hilfe mitnimmt, weil er nicht gut so viele Stiche ansagen kann, wenn er sie nicht sicher hat, indem er auf keine Hilfe rechnen darf, und hat er seine Stiche sicher, so spielt er sie lieber allein, indem er dann viel mehr gewinnt, als wenn er eine Hilfe mitnimmt.

§. 81. Alles Übrige ist wie beim Boston unter Dreien; auch geschieht die Berechnung eben so, weshalb die §. 75. gegebene Tabelle auch hier gebraucht werden kann. Wer Boston unter Dreien spielen kann, der wird auch in kurzer Zeit ein guter Spieler beim Boston unter Vieren werden, weshalb es sehr überflüßig seyn würde, uns über dieses Spiel noch weiter auszulassen.

Drittes Kapitel.

Kaufboston.

§. 82. Beim Kaufboston sind dieselben Spiele, wie beim Boston im Allgemeinen, nur werden die Karten hier anders vertheilt. Wird nämlich Boston unter Dreien gespielt, so gibt der Vertheiler jedem seiner Mitspieler 17 Karten, wodurch er selbst nur fünf behält. Das Vertheilen der Karten geschieht hier folgendermaßen: zuerst erhält Jeder fünf Karten (der Geber nicht ausgenommen), und dann bekommt Jeder der beiden andern 6, und darauf nochmals 6, so daß alle 39 Blätter vertheilt sind. Jeder der beiden Theilnehmer, welche 17 Karten haben, nehmen nun aus ihren Karten13Blätter, welche sie wollen, und worauf sie am besten spielen zu können gedenken, und geben die andern vier, welche sie nicht brauchen können, demjenigen, der gegeben hat, so daß nach geschehenem Abwerfen Jeder 13 Blätter hat, und nun wird gespielt wie gewöhnlich.

Bei dem Abwerfen der Karten darf der eine Abwerfende dem andern die abgeworfenen Karten nicht zeigen, auch nicht auf irgend eine Art zu verstehen geben, was für Blätter dieses sind.

§. 83. Hinsichtlich des Abwerfens ist zu bemerken: man wirft natürlich die Karten ab, welche man zu dem Spiele, was man intendirt, für die am wenigsten brauchbaren hält. Dabei muß man jedoch immer den

Umstand im Auge haben, daß man durch das Abwerfen dem andern Abwerfenden nicht etwa ein Spiel gewinnen macht, was er sonst nicht gewinnen kann. Deshalb wirft man, so viel es sich immer thun lassen will, eine und dieselbe Farbe ab, und zwar wo möglich eine solche, worin man nur vier Blätter hat, wenn man dies sonst unbeschadet des eigenen intendirten Spiels thun kann. Ist dieses nicht der Fall, so wirft man immer nach dem Grundsatze ab: der Gegner mag spielen, worin er will, er darf die Gegenforce nie in zwei Händen zerstreut finden, wodurch er sonst sein Spiel um so sicherer gewinnt. Hat man deshalb einen blanken König, eine blanke Dame, einen König und Dame von einer Farbe allein, so muß man die der Regel nach abwerfen; eben so wirft man ein blankes Aß mit fort, wenn man sonst nicht selbst spielen will und darauf einen Stich zu machen gedenkt. Eben so wirft man ein Aß mit drei andern Blättern derselben Farbe fort, wenn man weiter keine Karten dieser Farbe hat, und nicht selbst spielen will. Hat man von der abzuwerfenden Farbe 5 Blätter, so behält man in der Regel das kleinste zurück, damit der vielleicht in dieser Farbe spielende Gegner die Gegenforce so viel möglich in einer Hand zusammentreffe und dergleichen.

Es ist nicht selten der Fall, daß derjenige, welcher gegeben hat, durch das Abwerfen der beiden andern ein sehr hohes Spiel bekommt, indem beide dieselbe Farbe abwerfen. Hat man sich z. B. 5 Treffleblätter gegeben, und die übrigen Treffleblätter sind in beiden Händen gleichmäßig vertheilt, so ist es leicht möglich, daß man alle 12 Treffleblätter erhält, und vielleicht einen Schlemm oder doch 12 Stiche ansagen kann. Indessen darf man sich dadurch beim Abwerfen nicht abschrecken lassen,

weil es sich gar zu sehr bestraft, wenn man durch sein Abwerfen aus Furcht, der Geber werde ein zu hohes Spiel machen, die Forçen zerreißt.

Der jedesmalige Geber hat dann wohl zu behalten, was für Karten er von Jedem erhalten hat, damit er beim nachherigen Spiele immer wisse, wie die Karte sitze; so z. B. ist er überzeugt, daß derjenige, der ihm Pique abgeworfen hat, in Pique keine Forçe hat; ist dieser also der Spielende, so kann er immerhin Pique abwerfen, ist er aber nicht der Spielende, so muß er seine Piqueblätter sorgfältig aufheben und alle ihm fehlenden Piquekarten in der Hand des Spielenden vermuthen.

§. 84. Daß beim Kaufboston bei weitem höhere Spiele herauskommen, als beim gewöhnlichen Boston, ist nach dem bisher Gesagten von selbst klar. Man pflegt sich deshalb bei Berechnung der Gewinne auch wohl einer niedrigern Tabelle zu bedienen; indessen ist es der Einfachheit und Verhältnißmäßigkeit der obigen Tabelle wegen rathsam, diese auch hier zu gebrauchen und die Points etwa nur halb so hoch oder niedriger zu bezahlen, als sonst. Überhaupt aber möchten die Meisten wohl das obige Boston dem Kaufboston vorziehen, aus dem einfachen Grunde, weil letzteres zu sehr ein Glücksspiel wird, und derjenige, der nicht etwas vom Glücke begünstigt ist, selten wird spielen können, indem wegen Regelmäßigkeit der Karte zu hohe Spiele herauskommen. — Beim Ansagen der Spiele muß man hier immer darauf gefaßt seyn, daß die ganze Gegenforçe in einer Hand allein steckt, deshalb darf man die Spiele auch lange nicht so schwach ansagen, wie beim einfachen Boston, ein Umstand, der dieses Spiel weniger interessant macht, indem man meistens nur solche Spiele spielt,

die an und für sich unverlierbar sind. In mancher Hinsicht ist jedoch das Spielen hier leichter, weil wenigstens derjenige, der gegeben hat, immer schon so ziemlich sicher im Voraus weiß, wie die Karten sitzen, was namentlich beim Misere, Piccolo und dergleichen von großer Wichtigkeit ist, wo dann der Geber auch gewöhnlich der Leiter des ganzen Spiels wird.

§. 85. Beim Kaufboston unter Vieren bleibt alles, wie immer; nur wird hier folgendergestalt gegeben: zuerst erhält Jeder 4 Blätter, der Geber ausgenommen, der nur ein einziges bekommt; dann erhält Jeder nochmals 4 und darauf 5, nur der Geber gibt sich außer jenem einem Blatte weiter keins. Dadurch hat also jeder der drei andern Theilnehmer 17 Karten; von diesen gibt er mit Berücksichtigung des §. 82, 83 und 84 Gesagten dem Geber 4 Blätter, so daß nach dem Abwerfen Jeder deren 13 hat. Alles Übrige bleibt dann wie vorhin.

Vierter Abschnitt.

Das L'hombre.

§. 86. Das L'hombre ist unstreitig das schönste der Kartenspiele, eben dadurch, daß es so außerordentlich viele Feinheiten erlaubt, die bei keinem andern Spiele in demselben Maße anwendbar sind; deshalb wird es denn auch von guten Spielern andern Kartenspielen vorgezogen, und obgleich das Glück auch hier, wie überall, wo Karten gerührt werden, seinen mächtigen Einfluß äußert, so hat doch jeder Spieler es um so mehr in seiner Gewalt, je genauer er die Feinheiten des Spiels zu erforschen strebt. Um so strikter und vollständiger müssen wir deshalb auch die Regeln des Spiels hier angeben.

§. 87. Es werden dazu zwei volle Whistspiele Karten erfordert, aus denen aber alle Achten, Neunen und Zehnen fortgeworfen sind, so daß jedes derselben aus 40 Blättern besteht. Es wird nun um die Plätze gelost, wie immer (s. §. 25.); es kann L'hombre unter Dreien und Vieren gespielt werden (jedoch können auch Zwei und Fünf dieses Spiel spielen, wie in der Folge gezeigt werden soll). Ehe man sich aufs Spiel einläßt, muß zuvor festgesetzt werden, wie man spielen will,

will, denn von der Willkühr der Theilnehmer hangt auch hier manche zufällige Einrichtung des Spiels ab, wie wir das im Verfolge unserer Abhandlung zeigen werden; eben so muß man festsetzen, wie hoch man spielen will, wie der Einsatz beschaffen seyn soll und dergleichen mehr. Natürlich kann man erst über alle diese Dinge Bestimmungen treffen, wenn man das Spiel selbst kennt, gerade wie das bei den vorhin beschriebenen Spielen gleichfalls war.

§. 88. Die Karten haben beim L'hombre einen eigenen Werth und zwar einen doppelten, einmal, wenn die Farbe derselben Trumpf ist, und einen andern, wenn sie bloß als Freikarten gelten. Pique-Aß und Trefle-Aß haben einen bestimmten festen Werth, und zwar ist Pique-Aß jedesmal der höchste aller Trümpfe, welche Farbe dies auch seyn mag; er heißt in dieser Beziehung Spadille; eben so ist Trefle-Aß der dritte in der Reihenfolge der Trümpfe und heißt Basta (gerade wie beim Solo Trefle- und Pique-Dame). Ist eine schwarze Farbe nicht Trumpf, so gelten die Blätter in ihrer natürlichen Ordnung: König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Viere, Drei, Zwei. In den rothen Farben gelten die Bilder in der gewöhnlichen Ordnung, die andern Blätter aber gerade umgekehrt, also: König, Dame, Bube, Aß, Zwei, Drei, Viere, Fünf, Sechse, Sieben. In den rothen Farben sind also 10, in den schwarzen nur 9 Blätter, wenn Pique- und Trefle-Aß nicht mitgezählt werden können.

Ist eine Farbe Trumpf, so hat man wie beim Solo jedesmal eine Manille, welche also zwischen Spadille und Basta steht, und diese Manille ist jedesmal die niedrigste Karte der Farbe, welche zu Trumpf gemacht ist. In Schwarz ist also die Zwei, in Roth

die Sieben die Manille. In der schwarzen Farbe gelten nun die Karten, wie vorhin, also ist der König der vierte Trumpf, dann folgt Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Viere, Drei, Zwei. In den rothen Farben aber ist das Aß der vierte Trumpf und heißt als solcher Ponte, dann folgt König, Dame, Bube, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben, wie oben. In Roth sind also 12, in Schwarz aber nur 11 Trümpfe, worauf man bei allen Spielen wohl zu achten hat.

Erstes Kapitel.

L'hombre unter Dreien.

---

§. 89. Die Plätze werden durchs Loos vertheilt; eben so wird entschieden, wer zuerst geben soll. Dieser nimmt das eine Kartenspiel, melirt es, läßt seinen Hintermann coupiren (wobei denn dieser, wie in allen Spielen, jedesmal einige Blätter abheben muß und nicht durch Aufschlagen zu erkennen geben darf, daß die Karten so liegen bleiben sollen), und gibt nun ringsum dreimal 3 Karten, so daß Jeder 9 Blätter hat; die übrigen 13 Blätter legt er auf den Tisch zu anderweitigen Zwecken; diese heißen der Talon.

Während dieser Zeit prämelirt der dem Geber zur Linken Sitzende das andere Kartenspiel, und legt es dem Dritten zur linken Hand hin, wodurch angezeigt wird, daß dieser die Vorhand hat, also zuerst ausspielen muß,

und auch zuerst ein Spiel ansagen kann. Hat man vor dem Spiele eine bestimmte Farbe zu Couleur ernannt, wie dies bei vielen Spielern der Fall ist, so legt man dies zweite Kartenspiel verdeckt hin, ohne eine Farbe darin aufzuschlagen; meistens aber spielt man mit Couleur volante, d. h. die Couleurfarbe wechselt, und dann schlägt Derjenige, welcher das zweite Kartenspiel melirt, in diesem eine Farbe auf, welche dann für dieses Spiel die Couleurfarbe ist; auf diese Weise wird denn, wie beim Boston, für jedes neue Spiel auch eine neue Couleurfarbe (Couleur favorite) gemacht. Mit dieser Farbe hat es denn weiter nichts auf sich, als daß ein Spiel in ihr, ein gleich hohes Spiel einer andern Farbe überbietet, auch höher bezahlt wird.

Anmerk. Wer Couleur macht, muß die Karten beständig verdeckt mischen (eben dies gilt von dem jedesmaligen Geber), und darf die Farbe der Couleur nicht etwa aussuchen, sondern er legt die Karten auf den Tisch, coupirt dann, und wirft die coupirte Farbe auf. Eben so muß der Geber jedesmal drei Karten geben; vernachläßigt er dieses, und die andern Spieler haben ihre Karten noch nicht gesehen, so gibt er von Neuem, haben diese aber ihre Karten schon besehen, so gilt das Spiel, wenn sie sonst die richtige Anzahl Blätter haben, und der Geber darf dann zur Strafe nicht spielen.

Liegt im Geben eine Karte verkehrt, so kommt es auf den an, welchem sie zukommt, ob er sie behalten will oder nicht; im letzten Falle wird neu gegeben. Ist das aufgeworfene Blatt ein schwarzes Aß, so wird neu gegeben; eben so, wenn mehre Blätter umgekehrt liegen.

Liegt im Talon eine Karte umgekehrt, so ist das

Spiel giltig, wenn die Spieler sich schon darüber erklärt haben, was sie spielen wollen und mit dem Überbieten fertig sind; wird sie eher bemerkt, so muß neu gegeben werden; eben so wird neu gegeben, wenn mehre Karten im Talon aufliegen.

§. 90. Nachdem gegeben ist, muß die Vorhand sich erklären, ob sie spielen wolle oder nicht. Um spielen zu können, oder vielmehr, um ein Spiel zu gewinnen, muß man mehr Stiche machen, als einer der beiden Gegner; um also ein Spiel sicher zu gewinnen, muß man fünf Stiche machen, denn bekommt dann auch einer der Gegner alle andern, so hat doch der Spielende (der sogenannte L'hombre) mehr, als dieser. Wollte man aber nur dann spielen, wenn man aus den Karten, welche man beim Geben erhält, fünf sichere Stiche machen kann, so würde man selten spielen können. Deshalb hat man wohl darauf zu achten, daß man Karten von den seinigen fortlegen, und dafür eben so viele aus dem Talon aufnehmen kann. Hat man also solche Blätter in der Hand, daß man fünf Stiche würde machen können, wenn man aus dem Talon noch einen oder zwei Stiche aufnehme, so kann man gleichfalls ein Spiel ansagen, in der Erwartung, daß im Talon derartige Karten enthalten seyn werden.

Das niedrigste Spiel dieser Art ist die Frage; hat man nämlich drei sichere oder auch nur wahrscheinliche Stiche, z. B. Spadille, König, Dame und Bube einer Farbe, in der Hand, so sagt man: ich frage.

Gesetzt nun, die beiden andern paßten (um nur erst die Frage erklären zu können, machen wir die Voraussetzung, daß die beiden andern Theilnehmer sie nicht überbieten können), so spielt es sich folgendermaßen: der Fragende erklärt seinen Gegnern, in welcher Farbe

er spielen will, wirft dann von seinen Karten diejenigen fort, welche er nicht brauchen kann, also alle kleinen Blätter, die nicht Trümpfe sind, und nimmt sich dafür aus dem Talon eben so viele von oben ab, und nun spielt er seine Frage. — Derjenige, welcher nach dem Fragenden die Vorhand hat, kann nun gleichfalls kaufen, ecartiren (so nennt man dieses Wegwerfen der Karten, um dafür aus dem Talon zu nehmen), und zwar so viel ihm beliebt; jedoch kauft er nicht durch, d. h. er läßt nicht seinem Freunde weniger als fünf Blätter liegen, wenn seine Karten nicht so beschaffen sind, daß er das Gegenspiel zu machen gedenkt (wir werden nachher davon noch besonders sprechen). Die übrig bleibenden Karten kann dann der Dritte nehmen, und sollte dieser sie nicht alle nehmen, so werden die restirenden unbesehen zu den abgeworfenen gelegt.

Der L'hombre spielt nun aus, und zwar fordert er in der Regel Trumpf, gerade wie beim Solo, womit denn auch das L'hombrespiel die meiste Ähnlichkeit hat, indem es eigentlich nur ein verfeinertes Solo ist. Er strebt seine fünf Stiche zu machen, oder wenn er nur vier Stiche macht, so sucht er die andern Stiche dermaßen zwischen seine Gegner zu theilen, daß der eine deren zwei, der andere drei bekommt, indem er dadurch gleichfalls gewinnt, weil er so die meisten Stiche hat. Dabei hat er denn immer denjenigen, welcher die meisten Blätter gekauft hat, als seinen vorzüglichsten Gegner zu betrachten, und darauf zu sehen, daß der andere einen, oder wo möglich zwei Stiche mache.

§. 91. Der jedesmalige Geber muß einen bestimmten Einsatz setzen, und zwar setzt er diesen, ehe er gibt, weil es für die andern Spieler unangenehm ist, ihn daran erinnern zu müssen. Wir wollen diesen Einsatz

= 1 Point setzen, und den Betrag der übrigen Spiele darnach bestimmen. Gewinnt der L'hombre sein Spiel, so zieht er diesen Einsatz, oder wenn Bete sind, ein Bete; dabei erhält er für eine Frage in den simpeln Farben nichts, als etwa für die Matadors, die eben so wie beim Solo bezahlt werden, so wie auch für die Ersten, jedoch muß er dabei die fünf ersten Stiche machen, denn hat er die vier ersten Stiche gemacht und gewinnt er auch damit sein Spiel, so kann er dafür nichts verlangen; für Frage Couleur erhält er 1 Point, und die Ersten und Matadors werden doppelt bezahlt. Die drei Matadors (weniger darf man nicht haben, wenn man auf eine Belohnung dafür Anspruch macht) gelten in einer simpeln Farbe 1 Point; für jede nachfolgende Matadors (fausse matador) wird 1 Point bezahlt, so daß z. B. 6 Matadors 4 Points kosten. Die Ersten gelten so viel, als drei Matadors.

Verliert der L'hombre sein Spiel, so bezahlt er so viel, als er erhalten haben würde, wenn er gewonnen hätte, und dabei ist er Bete; es wird ihm nämlich so viel angeschrieben, als im Potte steht, oder wenn schon Bete da sind, so viel, als das höchste Bete + dem Einsatze beträgt. Die Bete werden auf einem Blättchen Papier bemerkt, und es wird jedesmal dasjenige, worauf gespielt wird, durch einen Strich bezeichnet. Hat der L'hombre vier Stiche, und keiner der Gegner die fünf übrigen allein, so ist das Spiel remis und mit der genannten Strafe für den L'hombre ist alles abgemacht; der Folgende gibt aufs Neue. Hat aber einer der Gegner 5 Stiche, oder hat der L'hombre 3, und einer der Gegner 4, so ist der L'hombre Codille geworden; er setzt nun ein doppeltes Bete, was entweder in zwei einfachen Beten, oder als ein einziges Bete ange-

schrieben wird, und nun kommt es auf die vorherige Bestimmung der Spielenden an, ob die folgenden Bete nach diesem doppelten steigen sollen, oder ob sie in der Reihe der einfachen Bete fortgehen sollen, ganz so, als wenn der L'hombre sein Spiel nur remis verloren hätte; z. B. es hätten 12 Points im Potte gestanden, und der jedesmalige Einsatz betrüge 2 Points, so muß der L'hombre, wenn er Codille wird, 12 + 12 + 2 = 26 Points als Bete zahlen, und nun kann das folgende Bete 28, oder 16 Points betragen, je nachdem man auf das Codille-Bete, oder auf ein einfaches spielen will. Wird das Codille-Bete in zwei Beten angeschrieben, so beträgt das eine 12, das andere 14 Points. Derjenige von den Gegnern, welcher den L'hombre Codille macht, welcher also mehr Stiche macht, als der L'hombre, gewinnt an vielen Orten ein Bete und zwar dasjenige, worauf der L'hombre Codille geworden ist. Indessen hangt es von der Willkühr und Bestimmung der Spielenden ab, ob Codille gezogen werden soll, oder nicht, und an manchen Orten ist dieses ganz außer Gebrauch; wenigstens wird dann niemals Codille gezogen, wenn auf den Einsatz und nicht auf ein Bete gespielt wird, sondern dieser bleibt stehen, und es wird nun fortgespielt, als wenn der L'hombre sein Spiel remis verloren hätte. — Hat Jeder drei Stiche (remis à trois), so hat der L'hombre bloß vorloren.

Hieraus erhellet, daß, im Falle man mit Codilleziehen spielt, der schwächere Gegenspieler dann, wenn der L'hombre schon verloren ist, darnach spielen müsse, daß sein Gehilfe nicht Codille gewinne; er läßt also diesem, wenn er sonst es kann, keinen Stich mehr.

Alles dieses gilt denn auch für die folgenden Spiele beim L'hombre.

§. 92. Auf die Frage folgt Tournē (oder klein Casco). Wird dieses nicht überboten, so schlägt derjenige, der es angekündigt hat, die oberste Karte im Talon auf, und die Farbe dieser aufgeschlagenen Karte ist dann Trumpf. Hieraus sieht man schon, wie die Karten, die man in der Hand hat, beschaffen seyn müssen, um darauf Tournē spielen zu können; da es sehr unbestimmt ist, was für eine Farbe man aufschlagen wird, so muß man in allen Farben besetzt seyn, man soll deshalb eigentlich alle Manillen neben einem schwarzen Aß haben, um mit Raison Tournē spielen zu können, indessen wagt man es, wenn man ein schwarzes Aß und einige Manillen nebst einer Force (und auch ohne diese) hat. Ist das Trumpfblatt aufgeschlagen, so legt man die nicht brauchbaren fort, und ecartirt mit der aufgeschlagenen Karte so viele, als man fortgeworfen hat. Darauf ecartiren die Gegner und nun geht alles, wie immer.

Hat man beide schwarze Aß, und es wird nicht groß Casco durch das Vorzeigen der beiden Aß (wie gleich gesagt werden soll) gespielt, und dadurch das Obscür überboten, so spielt man auch hier Tournē, und muß es sich gefallen lassen, passen zu müssen, wenn einer der andern Theilnehmer Obscür spielen will.

Beim Tournē trifft es sich wohl, daß der Tournirende ein schwarzes Aß als oberste Karte des Talons aufschlägt; dann sollte eigentlich die Farbe dieses Aß Trumpf seyn, wie es an mehren Orten gebräuchlich und auch billig ist. In vielen Gesellschaften erlaubt man jedoch dem Tournirenden, auch noch die folgende Karte des Talons aufzuschlagen, welche Farbe dann Trumpf ist, so daß der Tournirende nun gleich zwei Trümpfe

statt einen erhält; dafür wird er denn aber auch, wenn er das Spiel verliert, doppelt Bete. Übrigens ist der Vortheil für den L'hombre zu groß, zumal wenn man bedenkt, daß es möglich ist, beide schwarze Aß hinter einander aufzuschlagen, wodurch er also Spadille, Baste und vielleicht noch die Manille erhielte, und es ist in jedem Falle besser, die Farbe des aufgeschlagenen schwarzen Aß Trumpf seyn zu lassen.

Tournē kostet so viel, als der Einsatz, also 1 Point, drei Matadors also gleichfalls 1 Point, die Ersten 1 u. s. w.

§. 93. Auf Tournē folgt Obscûr (von einigen auch wohl Cascino genannt). Hat man nämlich schlechte Karten, so hofft man in dem aufgehobenen Talon ein gutes Spiel zu treffen; man legt deshalb alle seine Karten, oder wenigstens 8, denn mehr als ein Blatt darf der L'hombre beim Obscûr nicht behalten, weg und nimmt dafür eben so viel aus dem Talon, besieht sie und bestimmt darauf die Farbe, welche Trumpf seyn soll. Hieraus ist klar, daß man beim Obscûrspielen sich aufs Glück verlassen muß; das meiste kommt dabei darauf an, genau zu behalten, was für Karten man weggelegt hat, damit man weiß, was für Blätter die Gegner in jeder Farbe haben; die fortgelegten Blätter nach dem Ecartiren nochmals zu besehen, ist meistens strenge verboten, jedoch kommt es dabei auf die vorhergegangene Bestimmung der Spielenden an. Darauf ecartiren die Gegner, und es wird gespielt, wie immer.

Nimmt der L'hombre solche Karten auf, daß er nicht gewinnen kann, so nennt er keine Farbe zu Trumpf (welches er sonst thun muß, ehe die Gegner ecartiren), sondern legt die Karten fort, bezahlt den Ertrag, setzt

ein einfaches Bete, und verhütet dadurch die Codille. Die Gegner können nicht verlangen, ihn Codille zu machen, wie bei andern Spielen des L'hombre, so lange noch nicht Trumpf gemacht ist, denn sie haben noch nicht ecartirt, wissen also durchaus nicht, ob sie den L'hombre Codille machen würden. Hat er aber die Trumpffarbe in dem Glauben, er werde gewinnen, einmal genannt, dann kann einer der Gegner, auch wenn der L'hombre jetzt sein Versehen erkennend sein Spiel verloren geben (offriren) wollte, die Codille verlangen (wovon in der Folge weiter die Rede seyn wird).

Um Obscûr spielen zu können, hat man meistens ein schwarzes Aß in der Hand mit sonstigen schlechten Karten, namentlich ohne Manillen, weil man sonst lieber Frage oder Tournè spielt; auf einen König spielt man auch wohl Obscûr, vorzüglich wenn man aus dem Ansagen der andern Spieler abnimmt, daß auch sie schlechte Karten haben, man muß es sich jedoch dann gefallen lassen, wenn man unter 5 Malen 3 Male verliert. Hat man gute Karten, so wird man nie Obscûr spielen.

Hinsichtlich des Spieles selbst hat man dann drei verschiedene Manieren, die Karten aus dem Talon aufzunehmen; entweder man nimmt alle Karten von oben — Obscûr von oben —, oder man nimmt alle von unten — Obscûr von unten —, oder man nimmt alle Karten aus der Mitte des Talons — Obscûr aus der Mitte. Im ersten Falle wird das Obscûr einfach bezahlt und kostet 2 Points, im zweiten kostet es 4 und im dritten 8 Points. Im letzten Falle nämlich nimmt der L'hombre, wenn er 9 Karten kauft, alle Karten des Talons außer den obersten und untersten zweien, und wenn er 8 Karten kauft, alle Blätter

des Talons außer den obersten dreien und untersten zweien. Obscûr von oben wird durch Obscûr von unten, und dieses wieder durch Obscûr aus der Mitte überboten; indessen hangt es von der Willkühr der Spielenden ob, ob sie alle drei Arten zulassen wollen, es muß also darüber vor dem Spiele eine Bestimmung gemacht werden.

§. 94. Hierauf folgt Grand Casco (Forcée partout). Hat nämlich Jemand beide schwarze Aß, so zeigt er sie vor, schlägt, wenn er nicht überboten wird, die oberste Karte des Talons auf, welche Trumpf, wirft nun ab, ecartirt, läßt die Gegner ecartiren, und nun ist alles, wie gewöhnlich. Grand Casco kostet 2 Points u. s. w.

An vielen Orten ist es jedoch nicht gebräuchlich, die beiden Aß vorzuzeigen, um das Spiel nicht zu verrathen; hier wird also nicht Grand Casco gespielt. Da muß man dann sich begnügen, auf beide Aß klein Casco spielen zu können, wenn man sonst nicht Solo darauf spielen kann, und es sich gefallen lassen, von Obscûr überboten zu werden (§. 92.); sonst überbietet Grand Casco jedes Obscûr.

§. 95. Alle bisher genannten Spiele werden dann vom Solo überboten, welches hier meistens Sans-prendre (ohne zu nehmen) heißt, weil der L'hombre dabei nicht kauft. Hat man nämlich solche Karten, daß man, ohne zu ecartiren, fünf Stiche machen kann, so sagt man Solo, und wird man nun nicht von den Gegnern etwa durch Solo Couleur, oder durch Solo tout, oder auf sonstige Weise überboten, so nennt man die Farbe, worin man spielen will. Die Gegner ecartiren dann, und der L'hombre sucht nun seine fünf Stiche zu machen. Kann er diese nicht bekommen, so

sucht er auf vier Stiche (per quatre) zu gewinnen, indem er die Stiche der Gegner darnach zu vertheilen sucht, ganz so, wie in allen bisher genannten Spielen. Solo kostet 2 Points, Solo Couleur das Doppelte.

Beim Solo hat der L'hombre das Recht, die Stiche der Gegner sich vorzeigen lassen zu dürfen, um etwa die Trümpfe, oder auch andre Karten nachzuzählen; bei der Frage, dem Tournē, Obscür und Casco hat er dies Recht nicht. Die Gegner dürfen jedoch auch hier weder die eigenen, noch die Stiche des L'hombre nachsehen; nur der zuletzt gemachte Stich darf immer so lange nachgesehen werden, als noch nicht ein neuer gemacht ist.

Nennt der L'hombre aus Versehen eine Farbe als Trumpf, worin er nicht zu spielen Willens war, so ist er gezwungen, darin zu spielen, so wie er überhaupt bei allen Spielen in der Farbe spielen muß, welche er zuerst nennt, selbst wenn er kein Blatt davon hat. Auch verliert er Codille, ganz so, als wäre es wirklich seine Absicht gewesen, in dieser Farbe zu spielen.

§. 96. Der L'hombre muß so viel möglich darnach trachten, die Ersten zu erhalten, weil so sein Spiel ihm mehr einträgt; spielt er nach gemachten fünf ersten Stichen auf den sechsten aus, so ist das ein Zeichen, daß er Tout spielt, er mag nun die Absicht gehabt haben oder nicht; verliert er ihn, so muß er ihn bezahlen, und dieser gilt dann doppelt so viel, als der Solo, in einer simpeln Farbe also 4, in Couleur 8 Points. Übrigens ist hier alles so, wie beim Solospielen im zweiten Abschnitte dieses Buches; verliert der L'hombre nämlich den Tout, ohne ihn vor dem Spiele angesagt zu haben (also keinen Tout annoncē), so erhält er den Solo, die Matadors und Ersten bezahlt, und rechnet nun den Betrag für den

Tout davon ab. z. B. Jemand spielte Solo Couleur, hätte 4 Matadors, und verlöre den Tout, ohne ihn angesagt zu haben, so macht der Solo 4 Points, die Matadors 8, die Ersten 4, er gewönne also 16 Points, für den Tout müßte er 8 bezahlen, er erhielte also nur 8 Points. Dabei zieht er das Bete, ganz so, als wenn er gewonnen hätte. Ist aber der Tout angesagt, so muß er alles bezahlen, Solo, Matadors und Tout, nur die Ersten nicht, denn diese werden beim Tout, weil sie dazu unumgänglich nothwendig sind, niemals bezahlt. Der angesagte Tout kostet das Doppelte vom einfachen Tout; dazu wird auch Solo und Matadors doppelt bezahlt, es würde also ein Solo Couleur mit 5 Matadors und angesagtem Tout also berechnet: Solo Couleur 4, 5 Matadors 12, macht 16, doppelt 32, dazu Tout annoncée 16, macht im Ganzen 48 Points. So viel hätte also jeder Spieler an den L'hombre, oder dieser an jeden der Gegner zu bezahlen, je nachdem er sein Spiel gewinnt oder verliert.

Solo Couleur überbietet Solo in einfacher Farbe, Solo Tout annoncée jeden andern Solo, alles, wie im zweiten Abschnitte beim Solospiel, weshalb man viel leichter L'hombre lernt, wenn man schon Solo spielen kann.

§. 97. Auf Solo folgt Grandissimo. Dabei muß nämlich der L'hombre, ohne zu kaufen und ohne Trumpf, 5 Stiche auf Freikarten machen; hierbei sind dann weiter keine Trümpfe, als die beiden schwarzen Aß. Hat also Jemand die beiden schwarzen Aß und drei Freikarten, so ist dies ein Grandissimo; eben so hat Jemand Spadille und 4 Freikarten in der Vorhand, so ist dies gleichfalls ein Grandissimo, indem er

mit Spadille die Basta fordert, und nun 4 Stiche auf seine Freikarten dazu macht. Auch kann man Grandissimo ohne Spadille und Basta spielen, dann muß man aber in allen vier Farben wenigstens König Dame haben, und kann auch darauf verlieren, zumal, wenn man nicht Vorhand hat. Es versteht sich von selbst, daß auch hier immer Farbe bekannt werden muß.

Grandissimo kostet doppelt so viel, als Solo Couleur, also 8 Points; man kann dabei die Ersten, so wie den Tout machen, letztern auch ansagen; von Matadors ist dabei natürlich nicht die Rede.

§. 98. Grandissimo wird von Nullissimo überboten. Dabei darf der L'hombre keinen Stich machen, es spielt sich also wie ein Misere im Boston. Es sind dabei weiter keine Trümpfe, als Spadille und Basta. Daß der L'hombre dabei nicht kauft, bedarf wohl keiner Erinnerung. Wie also die Karten um Nullissimo spielen zu können, beschaffen seyn müssen, sieht man leicht ein, sie müssen so klein seyn, daß man, die Gegner mögen ausspielen, welche Farbe und welches Blatt sie wollen, immer noch ein kleineres Blatt dieser Farbe bedienen kann. Wer Boston spielt, für den ist es eine Kleinigkeit, auch hier fertig zu werden; übrigens ist klar, daß der Nullissimospieler kein schwarzes Aß haben darf, denn hätte er auch nur die Basta, so könnte er vielleicht denken, diese zur Spadille zuzugeben, allein derjenige, der die Spadille hat, wird diese auf ein ausgespieltes Blatt seines Freundes, worin er Renonce ist, zugeben, und so muß denn die Basta nothwendig ihren Stich machen.

In der Vorhand ist es am mißlichsten Nullissimo zu spielen, denn schlägt der L'hombre auch das kleinste Blatt einer Farbe an, so haben sich vielleicht beide Geg-

ner in der Farbe renoncirt, und brauchen nicht mit Spadille oder Basta zu stechen, und so ist er dann gleich verloren.

Der Nulliſſimo kostet 16 Points, doppelt so viel, als Grandiſſimo.

§. 99. Grandiſſimo und Nulliſſimo wird nicht von allen Spielern im L'hombre geduldet, man muß sich deshalb vor dem Spiele darüber bereden. Auf jeden Fall aber geht ein annonçirter Solo tout über alle andere Spiele, also auch über Grandiſſimo und Nulliſſimo.

An einigen Orten spielt man auch noch einen sogenannten Uno, ähnlich dem Piccolo im Boston. Dabei muß der L'hombre einen Stich, darf aber auch weiter keinen machen; es wird von ihm nicht gekauft, es wird keine Farbe zu Trumpf gemacht; die Gegner ecartiren auch hier, wie beim Grandiſſimo und Nulliſſimo. — Wie die Karten beſchaffen seyn müſſen, um darauf Uno spielen zu können, brauchen wir wohl nicht zu sagen; hat man Spadille und sonst lauter so kleine Karten, daß man darauf keinen Stich machen kann, so ist das ein Uno; indeſſen kann ein Uno, er mag noch so gut scheinen, verloren gehen, weil die Gegner in der Farbe, wovon der L'hombre ein kleines Blatt ausspielt, sich durch Ecartiren beide renoncirt haben können, oder auch erst die Farben des L'hombre so weit ausspielen, daß sie darin renoncirt sind, dieſen dann vielleicht mit der Spadille an den Schlag bringen, und wenn nun der L'hombre weiter von jener Farbe ausspielt, so sieht er zu seiner Verwunderung, daß er auf Karten Stiche macht, worauf er keine gerechnet hatte. Am beſten spielt sich Uno mit der Spadille in der Vorhand, wo man gleich seinen Stich macht und nun sich immer anspielen laſſen

kann. — Uno kostet noch einmal so viel, als Nullissimo, also 32 Points.

Verliert man eins der drei zuletzt genannten Spiele, Grandissimo, Nullissimo und Uno, so wird man jedesmal Codille-Bete; jedoch kann keiner der Gegner die Codille ziehen, außer etwa beim Grandissimo. Über alle diese Puncte muß man sich denn vorher Bestimmungen machen.

§. 100. Zur bessern Übersicht wollen wir hier nochmals die einzelnen Spiele, so wie sie einander überbieten, zusammenstellen und bei jedem den ihm eigenthümlichen Gewinn angeben; wobei der Einsatz zu 1 Point angenommen ist:

Frage 0, Frage Couleur 1.
Tournē 1.
Obscûr von oben 2, von unten 4, aus der Mitte 8.
Grand-Casco 2.
Sansprendre 2, Sansprendre Couleur 4.
Grandissimo 8.
Nullissimo 16.
Uno 32.
Solo tout annoncée 6, Solo Couleur tout annoncée 12.

§. 101. Der wichtigste und zugleich für Anfänger der schwierigste Punct beim ganzen L'hombrespiel ist ein vernünftiges Ecartiren. Welche Karten und wie viele soll man fortlegen? bei Beantwortung dieser Frage käuet der ungeübte Spieler oft an den Fingern. Die allgemeine Regel, nach welcher man sich beim Ecartiren zu richten hat, ist diese: die Gegner müssen immer so zu ecartiren suchen, daß der L'hombre die Gegenforçe zu seiner Karte immer in einer Hand beisammen finde.

finde. Daraus leiten sich denn folgende besondere Regeln ab:

Man wirft nie Trumpf und auch nicht ohne ganz besondere Veranlassungen Freikönige ab. Der letzte Fall könnte sich jedoch ereignen, wenn der schwächere Gegner einen blanken König hätte, worauf er befürchtet einen Stich zu machen, und außerdem noch einen sichern Stich in der Hand hat, in welchem Falle also der L'hombre mit vier Stichen gewinnen würde. Dann wirft er den König fort, und setzt bei seinem Freunde die Dame voraus, oder auch Renonce, oder auch der L'hombre hat vielleicht Renonce u. dergl.

Die Vorhand nach dem L'hombre kauft immer nur wenige Karten, wenn sie nicht das Gegenspiel machen kann; hat sie also nicht schon einen hohen Trumpf oder mehre kleine in der Hand, so kauft sie nie durch, sondern überläßt die meisten Karten des Talons dem Gegner.

Spielt der L'hombre Solo (oder überhaupt ein Spiel, wobei er nicht kauft), so nimmt die Vorhand, wenn sie einen Matador, oder sonst ein paar hohe Trümpfe hat, so viele Blätter, als möglich; hat sie diese aber nicht, so nimmt sie nur 5 bis 6 Blätter, und läßt ihrem Freunde bis an die 8 liegen, um zu bewirken, daß die Trümpfe nicht getheilt werden.

Spielt der L'hombre ein Spiel, wobei er selbst kauft, so bleiben in der Regel nur wenige Karten im Talon übrig, und dann darf die Vorhand niemals durchkaufen, wenn sie nicht einen Matador oder einige hohe Trümpfe besitzt. Sind ihre Karten schlecht, und es liegen nur wenige Blätter im Talon, so ecartirt sie gar nicht (denn Niemand ist verpflichtet zu kaufen); indessen lassen sich darüber keine ganz bestimmte Regeln

aufstellen, weil man dabei vielerlei zu berücksichtigen hat, z. B. ob der L'hombre gern gewagte Spiele unternimmt, oder ob man selbst solchartige Freikarten hat, daß der L'hombre auf 4 Stiche gewinnen würde, weil man selbst zwei Stiche machen muß, und dergleichen. So viel ist indeß festes Gesetz, daß man nicht ohne Trumpf in der Hand durchkaufen darf, indem dadurch der L'hombre in der Regel das Spiel, und gar mit den Ersten gewinnt, wenn er Vorhand hat; selbst nicht auf Freikarten, denn hat man dabei mehre kleine Blätter, so darf man nicht so leicht befürchten, Stiche zu machen, weil der Freund vielleicht die Dame hat und man diese durchgehen lassen kann (lachiren).

Wie der L'hombre ecartiren müsse, darüber brauchen wir wohl nichts zu sagen, weil das an sich so deutlich ist, daß es keiner Erörterung bedarf; er wirft alle Blätter außer Trumpf und Freikarten fort, und damit ist die Sache abgemacht.

§. 102. Hat der L'hombre ecartirt, und er sieht ein, daß es unmöglich ist, sein Spiel zu gewinnen (oder auch, daß es nur unter den allergünstigsten Umständen gewonnen werden kann), so gibt er sein Spiel den Gegnern verloren, er offerirt es, um die Codille zu verhüten. Nehmen die Gegner die Offerte an, so bezahlt der L'hombre sein Spiel, die etwaigen Honneurs, setzt Bete, und nun wird weiter gegeben. Hat aber einer der Gegner solche Karten in der Hand, daß er allein 5 Stiche machen zu können glaubt, so erklärt er, daß er Codille verlange, und nun vereinigen sich der L'hombre und der andere Gegner, um zu verhüten, daß jener die Codille gewinne. Der zweite Gegner braucht sich vor dem L'hombre nicht zu fürchten, denn hat dieser einmal sein Spiel offerirt, so muß er es

bezahlen und Bete setzen, mag er nun auch noch so viele Stiche machen. Gewinnt jener die Codille, so erhält er das abzuspielende Bete und der L'hombre ist doppelt Bete; gewinnt er sie aber nicht, so muß er selbst ein Bete setzen, bezahlt jedoch weiter nichts.

Daß beim L'hombre oft große Spiele verloren gehen können, ersieht man aus folgendem Beispiele. Gesetzt, der L'hombre hätte in der Vorhand Spadille, Manille, Basta, Ponte in Coeur, dazu als Freikarten Careau König, Dame, Bube, Trefle König und Dame, so wird er ein Sansprendre ansagen und die Ersten, vielleicht gar den Tout zu machen gedenken; hat dessenungeachtet einer der Gegner alle acht Trümpfe König, Dame, Bube, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei und den Pique König, so legt er seine Karten auf, und verlangt die Codille, und es ist kein Fall für den L'hombre gedenkbar, die Codille zu verhüten, mag er spielen, wie er will. — Überhaupt ist es dem L'hombre sehr zu rathen, ein schlechtes Spiel lieber verloren zu geben, als die Codille zu wagen, weil er, wenn er einigermaßen gute Gegenspieler hat, nicht darauf rechnen darf, es zu gewinnen, obgleich wohl mal ein einzelner Fall eintritt, wo trotz der Geschicklichkeit der Gegner ein schlechtes Spiel gewonnen wird, weil die Karten alle gerade so sitzen, als wären sie absichtlich vertheilt, um das Spiel gewonnen zu machen. Offerirt er sein Spiel, so hat der eine Gegner vielleicht die Trümpfe, der andere die Könige, und keiner kann so Codille verlangen; spielt der L'hombre es aber, so wird er dennoch Codille, weil der Gegner mit den Freikarten so geschickt zu lachiren weiß, daß sein Freund alle Stiche auf kleinere Karten machen muß. Aus diesem Grunde ist es deshalb auch eine Hauptregel für den L'hombre: spielt der

Gegner, der durchgekauft hat, eine Karte an, so muß der L'hombre, wenn er in der Mitte sitzt, diese unter jeder Bedingung überstechen, wenn er sonst es kann, um zu verhüten, daß der dritte nicht lachire; spielt jener z. B. Coeur Bube, und der L'hombre hat Coeur Dame gardée, so muß er sie aufsetzen, um den Hintermann zu zwingen, entweder ihm den Stich zu lassen, oder die Dame mit dem Könige zu überstechen, und so den Stich zu machen, weil er dadurch die Stiche, die er selbst zu machen nicht im Stande ist, unter seine Gegner vertheilt, und so entweder gewinnt, oder doch die Codille verhütet.

§. 103. An einigen Orten spielt man noch beim Offeriren eines Spiels das sogenannte Kunil; offerirt nämlich Jemand ein Spiel, und es wird angenommen, d. h. es spielt Jemand auf Codille, so braucht derjenige, der offerirt hat, nicht Bete zu setzen; wird es aber nicht angenommen, so muß er nothwendig spielen und kann nun Codille werden. Derartige Bestimmungen hangen natürlich von der Willkühr der Spielenden ab.

§. 104. Rücksichtlich der Bete ist zu merken, daß man immer auf das höchste Bete zuerst spielt; nur kann ein eben gemachtes Bete nicht gleich im folgenden Spiele abgespielt werden, es sey denn, daß in eben dem Spiele, worin der eine das höchste Bete macht, ein anderer ein Bete gewinnt, wie bei Codille, in welchem Falle das eben gemachte Bete gleich im folgenden Spiele geht.

Will man aufhören und es sind nicht alle Bete abgespielt, so werden diese unter die Theilnehmer gleichmäßig vertheilt; Jeder bezahlt also seine Bete und die Summe wird in so viele gleiche Theile getheilt, als Bete da sind, oder auch man addirt alle Bete (der

etwaige Betrag aus dem Potte wird getheilt), dividirt durch die Zahl der Theilnehmer, und Jeder erhält oder bezahlt dann soviel als sein Bete kleiner oder größer ist, als dieser Quotient. z. B. A hätte 64, B 120 und C 80 Points Bete, dazu stände kein Point im Potte, so ist 64 + 120 + 80 = 264, durch 3 dividirt gibt 88; A bekäme also 88 — 64 = 24; dazu gibt B 32, und C bekommt 8. Auch kann man den Pott gleich dazu rechnen, ehe man dividirt.

§. 105. Um zu verhüten, daß der L'hombre, wenn kein Bete steht, ganz leer ausgehe und sich mit dem bloßen Einsatze begnügen müsse, setzt meistentheils jeder Spieler eine Marke vor sich hin, welche man den Block nennt, und bezahlt dafür an den Gewinner des Spiels einen dreifachen Einsatz, jedoch wird jedesmal nur der Block eines Einzigen abgespielt. Wer Bete wird, wird dann natürlich auch auf den Block mit Bete. So lange Bete abgespielt werden können, geht kein Block. Sind die drei Blöcke abgespielt, so setzt Jeder seine Marke von Neuem vor sich hin (ganz ähnlich dem Anschreiben der Stammbete beim Boston).

Weil bei dem Hinsetzen der Blöcke leicht Irrungen vorgehen können, so spielt man auch hier manchmal mit Stammbeten; noch häufiger ist es jedoch, mit dem sogenannten laufenden Blocke zu spielen. Hierbei setzt nämlich zum ersten Male der Geber allein den Block vor sich hin, und bezahlt an den L'hombre des Spiels den Ertrag desselben, wenn dieser gewinnt, und schiebt dann den Block dem Folgenden zu, der es gleichfalls so macht. Auf diese Weise geht dann der Block immer weiter; wird ein Spiel verloren, oder wird ein Bete abgespielt, so bleibt der Block, den man nur weiter schieben kann, wenn man ihn bezahlt hat,

stehen. Hat derjenige, der den Block vor sich hat, ein Spiel gewonnen, und bekommt er kein Bete, so zieht er den Betrag des Blockes selbst, läßt diesen also weiter gehen.

§. 106. Noch eine besondere Belohnung für einzelne Spiele ist der sogenannte Rock (Roccambole). Es wird nämlich von jedem abgespielten Bete eine bestimmte Summe, die man verhältnißmäßig am besten nach Procenten taxirt, von 10 Points 1, von 10 bis 20 Points 2, von 20 bis 30 Points 3 u. s. w., bei Seite gesetzt, die also der Gewinner des Betes auszahlen muß, und wenn nun auf diese Weise sich 10 Points gesammelt haben, so werden diese unter der Bemerkung, daß jetzt der Rock geht, mit in den Einsatz gesetzt, und der L'hombre des jetzigen Spiels gewinnt den Rock, wenn er sein Spiel gewinnt; kann aber auch Bete darauf werden, und zwar ist er Codille, wenn er sein Spiel remis verliert, und dreifach Bete, wenn er es Codille verliert. Offerirt er aber das Spiel, so setzt er nur einfach Bete oder Codille, je nachdem die Offerte angenommen wird, oder nicht.

§. 107. Passen alle drei Theilnehmer beim L'hombre, so macht die Vorhand ihren Einsatz, und gibt weiter; auf diese Weise kann der Einsatz sich oft hoch ansammeln, jedoch wird alles, was im Potte steht, immer auf einmal, ausgespielt.

Oft spielen vier Theilnehmer L'hombre à trois, und zwar so, daß der jedesmalige Kartengeber sich selbst keine Karten gibt, und deshalb doch nur drei spielen. Der Geber hat dann an dem Spiele nur in so fern Antheil, daß er bezahlen muß, wenn der L'hombre gewinnt, und bezahlt bekommt, wenn dieser verliert; er gehört also in so fern

zu den Gegnern. Deshalb ist es ihm auch verboten, in die Karten eines Andern zu sehen, oder im Talon zu blättern u. dergl. — Passen bei diesem Spiele alle drei, so ist es an vielen Orten üblich, daß dann der Geber den Talon nimmt, und daraus ein Spiel ansagt; er besieht nämlich alle 13 Blätter des Talons, wirft davon 4 weg, bestimmt die Trumpffarbe, und muß nun 5 Stiche machen. Dieses Spiel selbst heißt der Mohr, den L'hombre nennt man dabei wohl den König. Verliert der König, so ist er jedesmal Codille, auch kann er sein Spiel nicht offeriren, oder er müßte es gleich Codille verloren geben, wo dann aber keiner der Gegner die Codille gewinnen kann.

§. 108. Wir wollen nun nochmals den ganzen Lauf des L'hombrespiels durchgehen und dabei die einzelnen Gesetze angeben, die jeder Theilnehmer strenge zu befolgen hat, um so mehr, da hier oft durch ein kleines Versehen, wodurch etwas verrathen wird, nicht selten ein Spiel verloren geht, oder gewonnen wird, was er sonst nicht gewesen seyn würde; deshalb muß denn auch jeder Fehler der Art strenge bestraft werden. Vor allen Dingen muß nichts dabei gesprochen werden, was auf das Spiel Bezug hat, und nicht dazu unumgänglich nothwendig ist; so z. B. darf man weder durch Mienen, noch durch Worte zu erkennen geben, ob man gute oder schlechte Karten hat, ob man gern kaufen möchte u. dergl., und jeder verständige Spieler wird sich um so weniger eines Versehens der Art schuldig machen, weil das mit keiner bestimmten Strafe gerügt werden kann, und den andern Spielern um so unangenehmer seyn muß.

Was zuerst das Geben anbelangt, so müssen die Karten verdeckt gemischt werden, der Hintermann muß coupiren, die unterste Karte darf weder vor, noch nach

dem Coupiren besehen werden. Pflicht des Gebers ist es, nachzusehen, daß keine Karte offen liege; wird eine solche ausgegeben, so kommt es auf den an, der sie erhält, ob er sie behalten will, oder nicht; im letzten Falle wird von Neuem gegeben. Ist die offene Karte ein schwarzes Aß, so muß jedesmal neu gegeben werden, und der Geber setzt einen Einsatz (nicht ein Bete) als Strafe für seine Nachläßigkeit.

Sind zwischen den auszugebenden Karten ein oder mehre Blätter aus dem andern Kartenspiele, und man bemerkt es nicht eher, bis der L'hombre seine fünf Stiche hat, oder Codille verloren ist, so ist das Spiel gültig; sieht man es aber früher (und dies wird in der Regel der Fall seyn), so wird von Neuem gegeben; dabei braucht jedoch der Geber keine Strafe zu setzen, weil ein Zufall der Art nicht nothwendig seine Schuld ist.

Vergibt der Geber die Karte, so darf er zur Strafe nicht selbst spielen, kann auch nicht Codille gewinnen, wenn nicht sonst die Karte so gegeben ist, daß das Spiel ganz und gar nicht gilt, und neu gegeben werden muß. Im letzten Falle büßt der Gober seine Schuld durch ein Bete.

Hat Jemand mehr, als 10, oder weniger, als 8 Karten, so wird jedesmal neu gegeben, und der Geber setzt Bete, wenn sonst die Schuld an ihm liegt, d. h., wenn nicht vielleicht die beiden andern ihre Karten durch einander geworfen, oder der eine von den Karten des andern genommen hat. Der Geber hat, um dies zu verhüten, darauf zu achten, daß er die Karten jedes Einzelnen so hinlege, daß in dieser Art kein Irrthum passiren kann.

Hat Jemand eine unrichtige Anzahl Karten, so muß er unmittelbar nach dem Geben dieses sofort an-

zeigen, mag er spielen oder passen. Thut er es nicht, und es wird bemerkt, so hat das Spiel seinen Fortgang, wenn nicht sonst neu gegeben werden muß; er aber setzt zur Strafe Bete.

Spielt Jemand Solo, und es fehlt eine Karte im Talon, so gilt das Spiel dennoch, es sey denn, daß der L'hombre 10 Karten habe, in welchem Falle neu gegeben wird, und er sowohl, als der Geber Bete setzt; ist der L'hombre aber der Geber selbst, und er spielt Solo auch mit 9 Karten, so wird von Neuem gegeben, zur Strafe für seine Nachläßigkeit; denn es ist seine Pflicht, jedesmal den Talon, ehe er seine Karten besieht, durchzuzählen. Fehlt eine Karte im Talon, und es wird Frage gespielt, so muß jedesmal wieder gegeben werden, und der Geber ist Bete.

Hat Jemand 8 oder 10 Karten, und er spielt Frage mit dem Bemerken, daß er eine Karte zu wenig, oder zu viel habe, so gilt die Frage; bemerkt er dieses aber nicht, und die Gegner sehen es, so setzt er Bete. Der Geber allein kann auf 8 oder 10 Karten nie spielen.

Dasselbe gilt vom Tournée und Obscür.

Auf 8 Karten kann man unter der eben genannten Bedingung auch Solo spielen, jedoch nie Tout machen.

Sind die Karten richtig gegeben, und es wirft Jemand eine unrichtige Zahl Karten ab, so zieht dieses jedesmal ein Bete als Strafe nach sich; ist dies der L'hombre, so hat er sein Spiel mit Matadors verloren, wenn er schon die Farbe genannt hat, worin er spielen will; ist es nicht der L'hombre, so muß derjenige, der das Versehen gemacht hat, dem L'hombre das Spiel allein bezahlen, ohne daß dieser es zu spielen brauchte, mit Matadors, Bete, und was er sonst

gewonnen hätte; dazu setzt er dann noch ein Bete als Strafe.

Dasselbe gilt, wenn Jemand eine unrichtige Zahl Karten aus dem Talon nimmt, und diese schon besehen hat, wenn der Fehler bemerkt wird; hat er sie noch nicht besehen, so nimmt er noch Karten aus dem Talon dazu, oder legt die überflüssigen wieder darauf, und das Spiel hat nun seinen gewöhnlichen Fortgang. Ein besonders schlimmer Fall ereignet sich für den Geber, der dann vergibt, wenn die Spieler einander überbieten; denn dann gilt das zuerst angesagte Spiel, und der Geber muß auch den andern, die überboten haben, ihre Spiele allein bezahlen, und dazu als Strafe Bete setzen. Spielt z. B. die Vorhand Sansprendre, und die Hinterhand sagt Grandissimo an, und beim Kaufen findet sich nun, daß die Karte vergeben ist, so muß der Geber der Vorhand den Solo mit Matadors bezahlen, dazu zieht diese das Bete, eben so bezahlt er der Hinterhand den Grandissimo mit Bete, weil das Spiel auf keine andere Weise auszugleichen ist. Jedoch darf dabei kein Fall eintreten, der unter die vorigen Gesetze gehörte, denn hätte einer der beiden Spielenden 10 Karten, so trifft ihn die dort erwähnte Strafe, wenn er darauf Solo oder Grandissimo ankündigt.

Hat Jemand mehr als 10, oder weniger als 8 Blätter vom Geber erhalten, so gilt das Spiel nicht, und der Geber setzt Bete.

Liegt im Talon eine Karte verkehrt, so wird jedesmal neu gegeben, und der Geber setzt Bete. Hat dabei Jemand einen Sansprendre, Grandissimo, Nullissimo oder Uno angekündigt, so muß der Geber diesen gleichfalls allein tragen.

§. 109. Was das Spiel selbst anbelangt, so ist dabei Folgendes zu merken:

Wer einmal erklärt hat, daß er paßt, kann nicht mehr spielen.

Fragt Jemand und wird er nicht überboten, so kann er noch Tournē, Casco und Obscůr, aber kein anderes Spiel spielen.

Diejenige Farbe, die der L'hombre zuerst nennt, ist Trumpf, und er muß darin spielen, auch wenn er sich versprochen hätte.

Hat man Tournē, Solo u. s. w. angekündigt, und wird nicht überboten, so kann man kein anderes Spiel spielen.

Nennt der L'hombre eine Trumpffarbe, ohne dabei zu sagen, ob er fragt oder Solo spielt, so muß er Solo spielen und darf nicht ecartiren.

Man muß durchgehends Farbe bekennen; hat man von einer ausgespielten Farbe kein Blatt mehr, so kann man zugeben, was man will. Wer eine Farbe verläugnet, bezahlt dem L'hombre das Spiel, mag dieser es gewinnen oder verlieren, und setzt Bete. Verläugnet der L'hombre, so hat er sein Spiel verloren, muß Matadors bezahlen, Bete setzen u. s. w.

Verläugnet Jemand eine Farbe, und sieht es, ehe der Stich fortgenommen ist, so kann er seine Karte zurücknehmen und bedienen, jedoch muß er dann ein kleines Blatt zugeben und darf den Stich nicht nehmen, wenn er sonst kann. Haben die Folgenden schon zugegeben, so können auch sie ihre Karten zurücknehmen und zugeben, was sie wollen.

Vor der Hand darf niemand sich erklären, ob er spielen oder passen wolle. Hat Jemand schon ein Spiel angekündigt, so kann er verlangen, daß derjenige, der

ein Versehen der Art macht, ihm das Spiel und das Bete bezahle, ohne daß er zu spielen nöthig hat.

Dasselbe gilt, wenn Jemand ein Blatt zugibt, ehe die Reihe an ihm ist. Spielt dabei gerade Jemand auf den Tout, so steht es ihm jetzt frei, ob er den Tout aufgeben oder spielen will; auch muß ihm jener den Tout bezahlen, wenn strenge gespielt wird, und er es verlangt.

Der L'hombre muß die Trumpffarbe nennen, ehe er vom Talon Karten nimmt; versäumt er dies, so können die Gegner ihm die Farbe bestimmen, und zwar gilt die Farbe desjenigen, der dem L'hombre zur Rechten sitzt. Hat der L'hombre dabei die Karten vom Talon noch nicht gesehen, so kann er von den weggeworfenen Karten so viele zurücknehmen, als er will; hat er aber die neuen Karten schon gesehen, so ist ihm dieses nicht gestattet. Nennt der L'hombre nach genommenen Karten vom Talon schnell noch die Trumpffarbe, ehe ihn die Gegner daran erinnern und ehe er die Karten besehen hat, so gilt dieses.

Bei Solo und allen höhern Spielen darf der L'hombre die Stiche der Gegner und seine eigenen nachsehen; den Gegnern ist dieses überall verboten. Jedoch kann der L'hombre dann nicht Tout spielen.

Will der L'hombre sein Spiel offeriren, so muß er dies thun, ehe er zum ersten Stiche ausspielt oder zugegeben hat; sonst kann er nicht offeriren.

Bleiben Karten im Talon, so darf diese Niemand besehen. Eben so darf Niemand den Talon durchsehen, wenn alle passen; es ist dies sehr unschicklich (besonders für einen Zuschauer), weil dadurch die Spielmanier der Theilnehmer verrathen wird.

§. 110. In Rücksicht der Bezahlung ist zu mer-

ken: den Betrag für das Spiel und das Bete kann der L'hombre fordern, wenn auch schon zum neuen Spiele gegeben ist; eben so die Gegner. Die Honneurs aber muß man sich bezahlen lassen, ehe zum neuen Spiele coupirt wird. Läßt sich der L'hombre zu viel Matadors bezahlen, so können die Gegner den Überschuß doppelt zurückfordern, sobald zum neuen Spiele coupirt ist. Eben so kann der L'hombre, wenn ihm die Gegner zu viele Matadors abfordern, das zu Viele doppelt zurücknehmen, wenn zum neuen Spiele coupirt ist; indessen wird bei freundschaftlichen, aufrichtigen Spielern diese Regel nicht nöthig seyn.

Die Ersten und die Matadors werden nur dem L'hombre bezahlt; nicht aber können die Gegner etwas dafür verlangen, wenn sie die fünf ersten Stiche machen, oder die Matadors haben, auch nicht, wenn sie einer allein hat.

§. 111. Einige Spieler haben sehr in der Gewohnheit, die Karten aufzudecken, sobald sie sehen, daß sie ihr Spiel gewinnen werden; für sie ist Folgendes zu merken:

Es darf kein Spiel aufgeworfen werden, sowohl vom L'hombre, als von den Gegnern, was nicht durchaus unverlierbar ist. So z. B. kann der L'hombre 5 Matadors auflegen, eben so 4 Matadors und zwei Nachmatadors, zwischen denen nur eine einzige fehlt und dergleichen.

Legt der L'hombre sein Spiel auf, und die Gegner weisen ihm die Möglichkeit nach, es zu verlieren, so muß er spielen, und zwar zuerst die Karte, welche der ihm zur Rechten Sitzende bezeichnet. Dadurch hat er also großen Nachtheil, und es ist überhaupt besser, nicht aufzulegen.

Legt ein Gegner seine Karten auf, um zu zeigen, daß der L'hombre verloren sey, und dieser weiset ihm die Möglichkeit nach, zu gewinnen, so muß jener es allein bezahlen und Bete setzen. Dessenungeachtet gibt es Fälle, wo ein Gegenspieler seine Karte auflegen und Codille verlangen kann, wie das Beispiel §. 102.

Ist Jemand so voreilig, ein großes Spiel aufzulegen, ehe alle gepaßt haben, so hat er er nicht nur nicht gewonnen, sondern muß es mit allen Honneurs, die er hat, an die Gegner bezahlen und Bete setzen.

Aus allem diesen erhellet, daß es eigentlich niemals rathsam ist, seine Karte aufzulegen, denn selbst im sichersten Falle gewinnt man dabei weiter nichts, als daß man sich der Mühe überhebt, einigemale auszuschlagen.

§. 112. Schlägt Jemand außer der Reihe eine Karte an, so muß dieser, wenn der L'hombre sieht, daß das Zeigen der Karte ihm nachtheilig ist, das Spiel bezahlen und Bete setzen.

Wirft Jemand den Talon auf, so bezahlt er das angesagte Spiel, oder spielt nicht, wenn er selbst es angesagt hat.

Ein Spieler kann immer nur so lange in Strafe genommen werden, als noch nicht zum neuen Spiele coupirt ist; ist dieses geschehen, so sind alle Fehler vergessen.

§. 113. In diesen gedrängten Regeln möchten denn wohl die Gesetze für die wichtigsten Fälle enthalten seyn, die sich beim L'hombrespiel ereignen können. Alle die einzelnen kleinsten Details anzuführen ist durchaus unmöglich, wenn man nicht ein ganzes Corpus juris zusammensetzen will; indessen werden die Spieler nach Analogie des Gesagten in andern Fällen sich zu helfen wissen, die hier nicht angeführt sind, und für einen Vorgang,

dessen sich ein Theilnehmer wiederholentlich schuldig macht, eine bestimmte Strafe festsetzen. Freundschaftliche Spieler brauchen nicht einmal alle die hier angeführten Regeln, weil ihre Aufrichtigkeit in allen streitigen Fällen leicht entscheidet; passirt unter ihnen auch ein Versehen, so weiß man recht gut, daß es nimmer mit Absicht geschehen ist, und trägt den vielleicht daraus erwachsenden Schaden um so lieber, weil man überzeugt ist, daß die Mitspieler eben so freundschaftlich gesinnt seyn würden, wenn man selbst das Versehen begangen hätte; deshalb ist hier selten von einer Spielstrafe die Rede; auch passirt dabei nicht leicht ein Versehen, weil uninteressirte Spieler, die im Spiele nur eine angenehme Unterhaltung suchen, zu vorsichtig und zu redlich zu Werke gehen, als daß dabei etwas vorfallen könnte, weshalb neu gegeben zu werden brauchte, und ereignet sich auch einmal wirklich etwas der Art, so ist Jeder artig genug, weder durch Mienen noch durch Worte zu erkennen zu geben, ob der Vorfall ihm angenehm oder unangenehm ist, weil er ihm wirklich gleichgiltig ist. Spielt man aber mit Unbekannten, so hat man um so mehr auf die Befolgung dieser Gesetze zu halten, weil man nicht immer weiß, mit wem man es zu thun hat, und dann setzt man natürlich jede verschuldete Strafe freiwillig, ohne sich von den Mitspielern daran erinnern zu lassen.

Zweites Kapitel.

L'hombre unter Vieren, Zweien und Fünfen.

§. 114. Wie dadurch vier Spieler am L'hombre Theil nehmen können, daß jedesmal einer nicht mitspielt (das sogenannte Spielen mit dem Mohre), ist schon vorhin §. 107 gesagt worden, doch ist dieses nur ein L'hombre unter Dreien, weil, den einzigen Fall ausgenommen, wo der König aus dem Talon spielt, jedesmal nur Drei an dem wirklichen Spiele Antheil haben; davon ist hier keine Rede mehr. Indessen unterscheidet sich auch das eigentliche L'hombre unter Vieren so wenig vom L'hombre unter Dreien, daß wir den Unterschied mit wenigen Worten werden angeben können.

§. 115. L'hombre unter Vieren heißt auch wohl Kaufquadrille, zum Unterschiede von einem Spiele, Quadrille genannt, was eigentlich weiter nichts ist, als ein reines Solospiel mit L'hombrekarten, und woraus denn auch das L'hombre entstanden ist. Nachdem um die Plätze und um das Geben gelöset ist, werden die Karten, die hier gerade dieselben sind, wie beim L'hombre unter Dreien, vertheilt und zwar erhält Jeder zweimal 3, und einmal 2 Karten, so daß 32 Blätter vertheilt sind, und 8 im Talon liegen bleiben. Beim Geben sind dann alle die Regeln zu beobachten, wie beim L'hombre unter Dreien gesagt ist, mit dem einzigen Unterschiede, daß hier Jeder nur 8 Karten erhält.

Es

Es werden hier alle die Spiele gespielt, wie beim L'hombre unter Dreien, Frage, Tournē, Obscür u. s. w. Der L'hombre ecartirt jederzeit zuerst und nach ihm die Gegner, wie sie vom L'hombre an auf ihn folgen. Auf ein geschicktes Ecartiren kommt hier alles an, denn weil nur wenige Karten im Talon bleiben, wenn nicht etwa der L'hombre ein Spiel spielt, wobei er selbst nicht ecartirt, so wird der L'hombre immer leicht sein Spiel gewinnen, wenn der Talon nicht gerade in die Hände desjenigen von den Gegnern kommt, der schon die Gegenforce in Händen hat. Deshalb ist es eine strenge zu befolgende Regel: liegen nur noch drei bis vier Karten im Talon, nachdem der L'hombre ecartirt hat, so darf von den beiden ersten Gegnern keiner kaufen, wenn er nicht schon zwei sichere Stiche, oder einen Matador, oder ein paar hohe Trümpfe in Händen hat; es bleibt dann der Talon allezeit für den Geber liegen. Ecartirt der L'hombre nicht, so kann einer von ihnen zwei bis drei Karten nehmen, und demjenigen, der das Gegenspiel machen soll, fünf bis sechs liegen lassen.

Übrigens gilt die allgemeine Regel: der L'hombre hat sein Spiel gewonnen, sobald er mehr Stiche hat, als einer der Gegner; hat er also 5 sichere Stiche, so gewinnt er sein Spiel auf jeden Fall, übrigens kann er auch mit 4, ja sogar mit 3 Stichen gewinnen, wenn zwei Gegner jeder 2, und der Dritte 1 Stich hat, und gerade dieser Umstand macht das L'hombre unter Vieren beinah noch angenehmer, als L'hombre à trois es ist. Das Spiel des L'hombre ist remis, wenn er 4, und einer der Gegner alle andern Stiche allein hat, oder wenn er 3, einer der Gegner 3 und der andere Gegner 2 oder jeder von ihnen 1 Stich hat, oder auch, wenn alle 4 Spieler jeder 2 Stiche machen. Der L'hom-

bre kann also auf 3 Stiche Codille, und auf 2 Stiche nur remis werden, welcher letztere Fall jedoch selten sich ereignet.

Die Hauptklugheit der Gegner besteht hier darin, daß einer von ihnen den L'hombre in die zweite Hand zu bringen sucht, und dann die Farbe anspielt, von der er beim L'hombre die Force, bei seinen Freunden Renonce vermuthet, so daß diese die Freiblätter des L'hombre stechen können, oder noch besser, worin er den L'hombre renoncirt weiß und bei seinen Freunden gleichfalls Renonce vermuthet, so daß sie den L'hombre überstechen können. Deshalb ist denn auch auf jeden Fall das L'hombre unter Vieren ein bei weitem künstlicheres Spiel, als L'hombre unter Dreien, und hier kann eigentlich ein Spieler zeigen, was Geschicklichkeit und Klugheit vermag.

Die Matadors, die Ersten, der Tout, alles wird hier eben so bezahlt, wie beim L'hombre unter Dreien.

Rücksichtlich der Spielstrafe und überhaupt aller Gesetze gilt hier alles, was dort gesagt ist, mit dem einzigen Unterschiede, daß, wenn vom Vergeben der Karte die Rede ist, hier nur 8 Blätter statt dort 9 ausgegeben werden, daß also z. B. jedesmal neu gegeben werden muß, wenn Jemand weniger als 7 und mehr als 9 Blätter hat; es wird übrigens eine Kleinigkeit seyn, die dort gegebenen Regeln dahin zu modificiren, daß sie auch hier brauchbar sind, weshalb wir uns denn auch enthalten, ein Weiteres darüber zu bestimmen.

§. 116. L'hombre unter Zweien wird selten gespielt und das mit Recht, weil es in Vergleichung mit den bisher genannten L'hombrespielen zu wenige Unterhaltung gewährt. Anfängern könnte es allen-

falls zur Vorübung dienen, und in Rücksicht ihrer bemerken wir denn Folgendes:

L'hombre en deux kann auf verschiedene Weise gespielt werden.

Entweder man wirft aus den L'hombrekarten alle Blätter einer rothen Farbe z. B. alles Coeur fort, so daß nur 30 Blätter übrig bleiben. Dann wird ums Geben, gelöset und wen die Reihe trifft, der gibt seinem Gegner zuerst drei, dann sich drei, dann nochmals jenem und sich drei, und endlich jenem so wie sich zwei Karten, so daß 16 Blätter vertheilt sind, (wovon jeder 8 hat), und im Talon 14 Karten liegen bleiben.

Jetzt wird denn gespielt, wie beim L'hombre überhaupt, jedoch werden in der Regel nur Fragespiele und Sansprendres geduldet, (man kann übrigens auch die andern Spiele des gewöhnlichen L'hombre zulassen); es werden Matadors, Ersten und Tout bezahlt, alles wie früher gelehrt ist.

Will also der L'hombre sein Spiel gewinnen, so muß er nach der allgemeinen Regel, daß er mehr Stiche haben muß, als einer seiner Gegner, nothwendig jedesmal fünf Stiche machen; hat er nur 4, so ist er remis, hat er weniger, so ist er jedesmal Codille. Auch kann er sein Spiel offeriren, und den Gegner dadurch, daß dieser nicht weiß, welche Karten der L'hombre geworfen hat, in die Verlegenheit setzen, daß er unentschlossen ist, ob er die Offerte annehmen soll oder nicht. Nimmt dieser die Offerte an und gewinnt nicht Codille, so muß er selbst Bete setzen und der L'hombre gewinnt Bete, bezahlt jedoch sein Spiel mit allen etwaigen Matadors. In der ausgeworfenen Farbe, die dann zugleich die Couleurfarbe ist, sind hier nur zwei Trümpfe, weshalb es gerade am leichtesten ist, in ihr zu spielen;

hat z. B. die Vorhand die Spadille mit 4 Freikarten, so ist das ein Solo Couleur, denn schlägt sie die Spadille aus, so muß die Basta fallen, und dann sind die Freikarten 4 sichere Stiche, so daß sie zugleich die Ersten hat. Eben so hat man einen unverlierbaren Solo in der Vorhand, wenn man 5 Freikarten und die Basta hat, nur erhält man die Ersten nicht, falls nicht alle Freikarten vom Gegner bedient werden müssen, denn man spielt so lange Freikarten, bis der Gegner mit der Spadille coupirt, dann bringt man sich durch das Coupiren mit der Basta wieder an den Schlag und spielt nun die übrigen Freikarten aus. Auch kann man hier oft Solo Couleur ohne Trumpf spielen (ähnlich dem Solo en trois).

Auf eine andere Art wird dieses L'hombre so gespielt:

Man wirft von jener rothen Farbe nur 8 Blätter fort, und behält von ihr Manille und Ponte, so daß man auch in Couleur 4 Matadors erhalten kann. Dann sind 32 Karten im Spiele, und es werden nun Jedem entweder 10 oder auch 12 Karten gegeben; im ersten Falle bleiben 12 Blätter im Talon, im letztern nur 10; im ersten Falle muß der L'hombre 6 Stiche machen, um zu gewinnen, im zweiten 7. Übrigens ist das Spiel auch hier so einfach, daß Jeder auf den ersten Blick es weghat, wenn er nur die Rangfolge der einzelnen Karten weiß und nicht vergißt, wie viele Blätter von jeder Farbe vorhanden sind.

§. 117. Wollen fünf Theilnehmer L'hombre spielen (L'hombre unter Fünfen), so gibt sich der jedesmalige Kartengeber keine Karten, und hat weiter keinen Antheil am Spiele, als daß er mit den Geg-

nern des L'hombre gewinnt oder verliert, so wie diese gewinnen, oder verlieren. Es wird nun ganz L'hombre unter Vieren gespielt, mit dem einzigen Unterschiede, daß wenn Alle passen, der Geber den Talon nimmt, und daraus ein Spiel macht, wo er denn auch mit 4 und 3 Stichen gewinnen kann.

Fünfter Abschnitt.

Mariage und Piquet.

Erstes Kapitel.

Das Mariagespiel.

§. 118. Zum Mariagespiel werden Solokarten genommen, mit dem Bemerken, daß die Sieben und Achten daraus fortgeworfen seyn müssen. Auch sind hier keine Besten und Bassen vorhanden, sondern die Karten gelten in natürlicher Ordnung vom Aß bis zur Neune herunter, mit dem einzigen Unterschiede, daß auf das Aß unmittelbar die Zehne folgt, so daß man den König mit ihr stechen kann. Mariage kann nun entweder unter Zweien gespielt werden, oder es können auch Viere daran Theil nehmen.

I. Mariage en deux.

§. 119. Die beiden Spieler setzen sich einander gegenüber, und loosen um das Vertheilen der Karten. Wer die niedrigste Karte zieht, muß geben; er melirt also das Kartenspiel, läßt den Gegner coupiren, und gibt nun

in folgender Ordnung: erst dem Gegner drei Blätter, dann sich drei Blätter, dann jenem wieder drei, und darauf sich nochmals drei, so daß jeder sechs Karten erhält. Die übrigen 12 Blätter legt er auf den Tisch als Talon, mit der Bemerkung, daß er die oberste Karte umwirft, so daß man ihre Farbe sieht, und die andern darauf legt, jedoch muß sie so weit darunter hervorragen, daß man sie immer deutlich erkennen kann. Diese Farbe ist Trumpf und mit ihr kann man alle übrigen Blätter coupiren.

§. 120. Jeder besieht nun seine Karten und der Vorhand Habende spielt aus; wer die meisten und die besten Stiche macht, gewinnt das Spiel. Die Tendenz dieses Spiels besteht nämlich darin, daß derjenige gewonnen hat, der zuerst zu der Zahl von 66 Points kommt. Zu diesen 66 Points zählen die einzelnen Stiche nach Maaßgabe der verschiedenen Karten, die sie enthalten, sehr verschieden; ein Aß gilt 11, eine Zehne 10, ein König 4, eine Dame 3, ein Bube 2 Points, und eine Neune nichts. Schlägt also z. B. der Gegner Coeur König aus, und man nimmt ihn mit Coeur Zehne, so gilt der Stich 14 Points, und man braucht jetzt nur noch 52 Points zu machen.

Ferner zählt zu diesen 66 Points auch die sogenannte Mariage; wenn man nämlich Dame und König einer Farbe in der Hand hat, so zeigt man dies dem Gegner an, und zählt dafür 20 Points, wenn es König und Dame einer einfachen Farbe sind, und 40 Points, wenn die Farbe, worin man König und Dame hat, Trumpf ist.

Auf diese Weise könnte man durch drei Mariagen, unter denen Trumpfmariage ist, mehr als 66 Points machen, indem 20 + 20 + 40 Points für die Ma-

riagen 80 Points machen; allein dadurch hat man das Spiel nicht gewonnen, sondern man muß wenigstens einen Stich gemacht haben, ehe man ein Spiel für gewonnen erklären kann.

§. 121. Der Gang des Spiels ist nun folgender: Der Vorhand Habende schlägt aus; die Hinterhand nimmt entweder den Stich, und zwar dadurch, daß sie eine Karte der ausgespielten Farbe zugibt, die höher ist, als die ausgespielte, oder daß sie Trumpf beilegt, oder sie läßt den Stich der Vorhand, und gibt eine Neune oder sonst eine niedrige Karte zu. Wer den Stich erhalten hat, ersetzt die ihm an der Zahl 6 fehlende Karte (welche Anzahl immer voll seyn muß, so lange noch etwas vom Talon übrig ist) dadurch, daß er sich die oberste Karte vom Talon nimmt, der andere Spieler nimmt die unmittelbar folgende Karte des Talons. Jetzt schlägt die Vorhand wieder aus, und so geht das fort, bis der Talon gänzlich verschwunden ist.

Bis dahin braucht man nie die Farbe, die ausgeschlagen ist, zu bedienen; sobald aber der Talon weg ist, muß man die ausgeschlagene Farbe bekennen, und kann man dies nicht, so muß man Trumpf zugeben.

§. 122. Hierbei ist dann noch Mehres zu bemerken: Wer Trumpf Neune hat, kann das aufgeworfene Trumpfblatt des Talons dafür nehmen; jedoch muß er dieses thun, ehe die Hinterhand zu dem Stiche beigegeben hat, der die letzten Karten des Talons fortnimmt, denn sobald die aufgeworfene Karte dadurch, daß dieser Stich gemacht ist, einem der beiden Spieler angehört, und das thut sie dann jedesmal, hat der andere Spieler kein Recht mehr auf sie. Ferner ist es an vielen Orten gebräuchlich, daß man nur dann rauben kann (so nennt man dieses Fortnehmen des aufgeworfenen

Trumpfblattes für die hinzulegende Trumpfneune), wenn man die Vorhand hat; indessen ist diese Regel grundlos, und es ist besser, man läßt sie nicht gelten; man muß also vor dem Spiele bestimmen, wie man es mit derlei Dingen gehalten haben will.

Man muß die gemachten Points wohl zählen, (denn es ist strenge verboten, die Stiche nachzusehen, um die gemachten Points zu überrechnen; nur den zuletzt gemachten Stich, sowohl wenn man ihn selbst, als wenn ihn der Gegner gemacht hat, kann man nachsehen, und man hat ein Recht, dieses zu verlangen), um sobald man die Zahl 66 erreicht hat, es dem Gegner anzukündigen, weil man sonst, wenn dieser zu 66 kommt, das Spiel verloren hat, wenn man gleich längst jene Zahl erreicht hatte. Wer zuerst ankündigt, daß er 66 Points gemacht habe, der hat gewonnen, gleichviel, ob der Gegner schon 66 Points hat, oder nicht; wer aber falsch ankündigt, d. h. wer sagt, er habe 66 Points, und es findet sich beim Nachzählen, daß er sie nicht hat, der verliert so viel, als hätte er gar keinen Stich, wovon gleich die Rede seyn soll.

Hat der Gegner, wenn man auskommt, keinen Stich mehr, so ist er Douple-Matsch und zahlt dafür 3 Points (wie viel der Point kosten soll, bestimmt man vor dem Spiele); hat er Stiche, welche aber nicht die Hälfte der zum Gewinnen nöthigen Summen, also nicht 33 Points betragen, so ist er Simple-Matsch und zahlt dafür 2 Points an den Gewinner; hat er aber mehr als 33 Points, so verliert er bloß, und zahlt dafür 1 Point.

Um eine Mariage ankündigen zu können, muß man nothwendig am Schlage seyn, eine Regel, die, so viel

sie auch für sich hat, dennoch von vielen Spielern nicht beobachtet wird.

Ferner ist es an manchen Orten gebräuchlich, nur so lange Mariagen ankündigen zu können, als man noch sechs Karten in der Hand hat; indessen ist diese Bestimmung ganz willkührlich, und es ist besser, auch nach aufgehobenem Talon noch Mariagen ankündigen zu können, selbst dann noch, wenn die Mariage die beiden einzigen Karten sind, die man noch in der Hand hat.

§. 123. Was das Spiel selbst anbetrifft, so kommt dabei auf Klugheit ganz vorzüglich viel an. Als allgemeine Regel dabei gilt: man schone die Mariagekarten so viel als möglich, spiele nicht leicht eine Dame oder einen König aus, noch weniger gebe man eine solche zu, so lange man noch darauf etwas gewinnen kann.

Hat man die Vorhand und den Trumpf Buben in der Hand, so spielt man gern ein Aß, oder eine Zehne, zu der man das Aß hat, aus, so daß der Gegner, wenn er den Stich haben will, einen hohen Trumpf aufgeben muß, wodurch man denn oft einen bedeutenden Vortheil hat. Coupirt er nicht, so fährt man fort, solche Karten auszuschlagen, die nur durch Trumpf genommen werden können.

Hat man eine Zehne in der Hand, zu der man nicht das Aß hat, so sucht man durch kleine Karten dieser Farbe, die man ausschlägt, daß Aß des Gegners herauszuholen, um zu verhüten, daß man nach aufgehobenem Talon die Zehne zu dem Asse bedienen muß, und so keinen Stich darauf macht.

Merkt oder fürchtet man, daß der Gegner Trumpfmariage in der Hand hat, so schlägt man immer hohe Freiblätter aus, wenn man selbst die übrigen Trümpfe

hat, um zu verhindern, daß dieser seine Mariage ankündige, bis man dann nach aufgehobenem Talon Trumpf schlägt, wo er seine Mariage bedienen muß, ohne sie ankündigen zu können.

Hat man schon eine ziemliche Anzahl Points gemacht, und man sieht ein, daß man, falls der Talon aufgehoben wäre, leicht zu den 66 Points mit seinen Karten gelangen könnte, so nimmt man, wenn man am Schlage ist, das aufliegende Trumpfblatt, und legt es verdeckt auf den Talon; dieses Verfahren heißt den Talon schließen. Jetzt muß jede Farbe bekannt werden, und es ist alles, als wäre der Talon wirklich aufgespielt. Gewinnt nun aber derjenige, der den Talon geschlossen hat, nicht seine 66 Points, so ist er Duple-Matsch, mag der Gegner so viele Points haben, als er will, selbst wenn er keinen Stich hat.

Der letzte Stich gilt außer den Points, die seine Karten schon zählen, noch 10 Points, vorausgesetzt, daß der Talon nicht von einem der Spieler geschlossen worden ist, denn dann gilt er nicht mehr, als alle übrigen Stiche, also nur so viel, als die in ihm enthaltenen Karten zählen. Wer also beim gänzlich ausgespielten Talon den letzten Stich macht, der hat gewonnen, denn dann hat der Andere höchstens 65 Points, derjenige also, der den letzten Stich macht, bekommt 55 Points, weil im Ganzen 120 Points darin sind, also mit den 10 Points für den letzten Stich hat er gleichfalls 65 Points, und nun, weil er den letzten Stich gemacht hat, die Vergünstigung, daß er gewonnen hat; in jedem andern Falle, wo der Gegner nicht 65 Points hat, hat derjenige, der den letzten Stich macht, wenigstens 66 Points, und also regelrecht gewonnen. Wird daher der Talon ganz aufgespielt, so hat derje-

nige, der den letzten Stich macht, jedesmal gewonnen, wenn auch der Gegner weit über 66 Points hat, in welchem Falle er dadurch verliert, daß er sein Spiel nicht früher für gewonnen erklärte. Man sieht deshalb hier auch nur nach, ob der Gegner etwa Simple-Matsch ist, ohne seine eigenen Karten nachzuzählen.

§. 124. Es gibt noch einige besondere Arten, dieses Spiel zu spielen. Zuerst spielt man häufig so, daß man die Mariagen nicht zu den 66 Points mitzählt, sondern diese allein durch Stiche machen muß. Die Mariagen bezahlt man besonders, in der einfachen Farbe mit 1, in Trumpf mit 2 Points. In diesem Falle muß man also seine 66 Points allein durch Stiche machen, und wer zuerst dahin kommt, der hat eine Duple- oder Simple-Matsch oder auch nur einfach gewonnen, je nachdem der Gegner mit seinen Stichen steht.

Häufig spielt man auch so, daß man vor dem Spiele jedem eine bestimmte, bei beiden gleiche Anzahl Striche oder Punkte markirt, z. B. deren 12 vor jedem hinschreibt. Für jede Mariage in einer einfachen Farbe wird ein Strich ausgelöscht, für die Trumpfmariage zwei. Ferner löscht sich derjenige, der die Trumpf-Neune hat, einen Strich, und derjenige, der Trumpf-Aß und Trumpf-Zehne zusammen hat, (welche Zusammenstellung L'Amour genannt wird), drei Striche aus. Wird der Gegner Duple- oder Simple-Matsch, so löscht man sich dafür 3 oder 2 Striche; verliert er bloß einfach, so darf man sich nur 1 Strich auslöschen. Kann man nach aufgehobenem Talon ankündigen, daß man alle sechs Stiche machen werde, und macht man sie wirklich, so löscht man dafür 6 Striche, macht man sie dann aber nicht, so löscht der Gegner dafür 6 Striche. Macht man die letzten 6 Stiche, ohne sie vorher

anzukündigen, so löscht man dafür 3 Points. — Hat Jemand alle 12 Striche gelöscht, so muß der Gegner so viele Points bezahlen, als er noch Striche hat, und es wird nun ein neues Spiel gemacht, ohne daß der Gewinner die Striche, die er im letzten Spiele außer seinen 12 etwa hätte löschen können, jetzt in dem neuen Spiele löschen dürfte, sondern jeder fängt von 12 Strichen wieder an, und es wird von neuem gegeben.

§. 125. Was das Geben betrifft, so wird es das erste Mal durch's Loos entschieden, und nun gibt man einer um den andern. An vielen Orten herrscht auch die Sitte, daß derjenige, der ein Spiel gewonnen hat, zu dem folgenden die Karten vertheilen muß. Hierüber muß man sich also vor dem Spiele gehörig verständigen.

II. Mariage en trois.

§. 126. Wir werden uns bei diesem Spiele nicht lange aufhalten, weil es nicht sehr interessant ist, wenn man es nicht etwa so spielt, daß jedesmal derjenige, der gibt, den beiden andern die Karten vertheilt, sich selbst aber keine gibt, und überhaupt diesmal nicht mitspielt. Auf diese Weise spielen jedesmal nur zwei, und der Dritte sieht zu, wo es also ganz das gewöhnliche Mariage en deux ist.

§. 127. Sonst wird dieses Spiel auch auf folgende Art gespielt:

Jeder erhält 6 Karten; die übrigen werden im Talon aufgelegt mit umgeworfenem Trumpf. Die Vorhand spielt aus, und wer den Stich macht, ersetzt die fehlende Karte durch die oberste des Talons; die folgende nimmt der zweite, und die wieder folgende Karte des Talons der Dritte. Wer hierbei zuerst zu der Summe von 44 Points kommt, hat gewonnen,

und die Gegner sind entweder Duple- oder Simple-Matsch, je nachdem sie entweder keinen Stich oder doch nicht 22 Points haben. Übrigens zählt alles wie gewöhnlich, mit der Bemerkung, daß man auch hier auf bloße Mariagen nicht gewinnt, und auch durch Mariagen, wenn man keinen Stich macht, den Duplematsch nicht verhütet.

§. 128. Ehe wir zu der Mariage unter Vieren übergehen, müssen wir noch einer besondern Art des Mariagespiels erwähnen, die an einigen Orten sehr gebräuchlich ist. Es wird nämlich auf die gewöhnliche Weise gegeben, die übrigbleibenden Karten werden im Talon aufgelegt, ohne aber ein Blatt umzuwerfen, so daß keine Trumpffarbe vorhanden ist. Wer nun die Vorhand hat, schlägt Freiblätter aus, die dann der Gegner, weil kein Trumpf vorhanden ist, natürlich nicht nehmen kann. So geht das Spiel fort, bis derjenige, der am Schlage ist, eine Mariage ankündigt, und dann ist die Farbe dieser Mariage Trumpf, zählt also 40 Points, wenn man die Mariagen nicht besonders bezahlt, wie §. 124 erwähnt ist.

Hat man also bei diesem Spiele mehre Freiblätter, und eine Mariage in der Hand, so schlägt man erst die Freiblätter aus, ehe man die Mariage ankündigt, weil man dadurch nicht vom Schlage kommen kann, und nachdem man diese eingezogen hat, kündigt man die Mariage an, weil sonst der Gegner, falls man sie eher anzeigte, die Freiblätter coupiren könnte. — Dabei gewinnt denn in der Regel derjenige das Spiel, der die Mariage ankündigt, und es ist nicht selten, daß der Gegner Duple-Matsch wird, indem er gar nicht an Schlag kommt.

III. Mariage en quatre.

§. 129. Die vier Theilnehmer, welche zu diesem Spiele erfordert werden, spielen je zwei und zwei freundschaftlich mit einander, und ehe das Spiel angeht, wird durchs Loos entschieden, wie beim Whist (§. 2.), wer zusammen spielen soll. Wer die niedrigste Karte dabei zieht, gibt, und zwar läßt er von seinem Hintermanne coupiren, und zeigt die unterste Karte vor, welche Trumpf ist. Dann gibt er Jedem drei Blätter rund um, und darauf abermals drei Blätter, so daß kein Talon übrig bleibt.

Die Vorhand spielt aus, und zwar kann sie, so wie auch ihr Freund, jetzt erst ihre Mariagen ankündigen; diese werden dann zu einer Gesammtsumme zusammen gerechnet, und sobald diese Summe mit den Points der gemachten Stiche 66 beträgt, hat sie gewonnen, und zwar Duple-Matsch, oder Simple-Matsch, oder auch nur einfach, je nachdem die Gegner keinen Stich, oder auch nicht 33 Points, oder mehr als 33 Points haben.

Nur diejenige Partie, welche am Schlage ist, kann ihre Mariagen ankündigen. Deshalb schlägt denn auch die Vorhand solche Karten aus, in denen sie bei den Gegnern eine Mariage vermuthet, indem sie durch den Anschlag dieser Farbe leicht die Mariage der Gegner zerstören kann, weil bei diesem Spiele immer Farbe bedient werden muß. Kann Jemand die angespielte Farbe nicht bedienen, so muß er coupiren, selbst wenn er weiß, daß er von seinem Hintermanne überstochen wird.

Das Geben der Karten geht hier nach der Reihe, nicht wie bei der Mariage en deux, wo jedesmal der-

jenige Karten gibt, der das unmittelbar vorhergehende Spiel gewonnen hat.

§. 130. Jeder der beiden freundschaftlichen Spieler muß die gemachten Points genau zählen, und nur derjenige, der den letzten Stich macht, hat zu erklären, ob sie 66 Points, und also gewonnen haben. Dabei darf der freundschaftliche Spieler weder durch Zeichen noch durch Worte zu erkennen geben, daß ihr Spiel jetzt gewonnen ist; auch ist das Nachsehen der Stiche außer dem letzten strenge verboten. Kündigt Jemand an, er habe gewonnen, und es findet sich beim Nachzählen, daß er seine 66 Points nicht gemacht habe, so ist er sammt seinem Freunde Duple-Matsch.

§. 131. Spielt maa rein durch, d. h. werden alle Stiche gemacht, so gewinnt diejenige Seite das Spiel, welche den letzten Stich macht, selbst wenn sie auch mit den 10 Points, die der letzte Stich noch besonders gilt, die Summe 66 nicht erreicht, weil es dann ein Fehler der Gegner ist, daß sie ihr Spiel nicht früher schon für gewonnen erklärten.

§. 132. Häufig wird dieses Spiel auch so gespielt, daß man die Mariagen besonders bezahlt, und zwar muß dann der Freund auch die Mariagen des Freundes bezahlen. Diese Art zu spielen ist der vorigen bei weitem vorzuziehen, weil dadurch das Interesse jedes einzelnen Spielers erhöht wird. Hier muß man dann durch die Points der jedesmaligen Stiche seine 66 machen, wenn man gewinnen will.

An vielen Orten ist es gebräuchlich, zu der Mariage en quatre ein vollständiges Solokartenspiel zu nehmen, also die Sieben und Achten nicht auszuwerfen. In diesem Falle erhält jeder der Theilnehmer 8 Karten, erst 3, dann 2, und darauf abermals 3 Blätter,

und

und Sieben, Achte und Neune zählen nicht. Man hat da das Angenehme, daß man in jeder Farbe, wenn die Blätter derselben gleichmäßig vertheilt sind, zwei Stiche machen kann; dafür aber tritt dann auch die Unannehmlichkeit ein, daß, weil nun viele Karten da sind, die nicht zählen, man desto genauer auf die gemachten Points, und auf die gefallenen Karten Acht geben muß.

Sowohl bei der Mariage en deux, als auch en quatre muß jeder Spieler nicht nur seine eigenen, sondern auch die Points der Gegner genau im Kopfe haben, um nöthigenfalls die gehörigen Maaßregeln darnach nehmen zu können.

Zweites Kapitel.

Das Piquet.

§. 133. Zu diesem Spiele wird ein vollständiges Solokartenspiel erfordert, mit Achten und Sieben; es spielen hier in der Regel nur Zwei, und wollen Drei zusammen Piquet spielen, so gibt immer einer den beiden andern Karten, und spielt diesmal nicht mit. Die Karten gelten in der beim Whist gebräuchlichen Ordnung, Aß, König, Dame, Bube, Zehne, Neune, Achte und Sieben.

Man entscheidet durchs Loos, wer zum ersten Male geben soll; das nachherige Geben richtet sich nach dem Spiele selbst. Es werden nämlich immer mehre Spiele zusammen gemacht, die eine Partie ausmachen;

in jeder solchen Partie wird wechselseitig gegeben, aber nach dem Schlusse der Partie gibt derjenige wieder zum ersten Male, welcher die vorige Partie gewonnen hat.

Beim Geben erhält Jeder 12 Karten, jedesmal 3, so daß man also 4 Male umgeben muß. Die übrigen 8 Karten werden in einem Talon aufgelegt, mit der Bemerkung, daß der Geber die 5 obersten von den 3 untersten scheidet, und diese beiden Häufchen über einanderlegt, die Breite des einen Häufchens nach der Länge des andern, so daß man sie leicht von einander trennen kann. Dabei, so wie beim Geben, darf keine Karte besehen werden.

§. 134. Die Tendenz des Spieles geht dahin, die meisten Points zu machen, und dazu zählt man denn durch Stiche und sonstige Zusammenstellungen von Karten auf vielfache Weise:

Erstlich zählt derjenige, der die meisten Blätter von einer und derselben Farbe in der Hand hat, für diese Blätter so viele Points, als deren sind, für 6 Carreaublätter, z. B. 6 Points, vorausgesetzt, daß der Gegner so viele Blätter nicht hat, oder daß seine Blätter so viel nicht gelten, wovon nachher.

Dann zählt man für eine Reihenfolge von Karten (Aß, König, Dame u. s w., für Karten, die unmittelbar dem Werthe nach auf einander folgen, und einerlei Farbe sind), verschiedene Points; jedoch muß diese Reihenfolge wenigstens aus drei Blättern bestehen. Hat man drei Blätter einer Farbe, so heißt das eine Terz (Terz major, wenn sie aus Aß, König, Dame besteht), und zählt drei Points; hat man 4, 5, 6, 7 oder 8 Blätter, so ist das eine Quart, Quint, Sext, Septime oder Octave; eine Quart gilt 4, eine Quint 15, eine Sext 16, eine Septime 17 und eine Octave 18

Points. Diese Zusammenstellungen der Karten heißen Figuren, und zwar Majoren, wenn sie vom Asse angehen, Quart major, Quint major u. s. w. Eine Octave muß jedesmal eine Major seyn, weil nur 8 Karten einer Farbe vorhanden sind. Eine Major zählt nicht mehr, als eine simple Figur, jedoch kann man niedrigere Figuren seines Gegners dadurch zum Schweigen bringen.

Ferner zählt das verschiedene Points, wenn man drei oder vier gleich hohe Blätter verschiedener Farben, z. B. drei Könige, drei Aß, vier Buben, u. s. w., in der Hand hat. Drei solche gleich hohe Blätter gelten 3 Points, vier aber 14; deshalb kündigt man diese Figuren auch dadurch an, daß man sagt: ich habe drei Damen, vierzehn Könige, u. s. w. Jedoch gilt dieses nur bis zur Zehne, so daß 3 oder 4 Neunen, Achten und Sieben nichts gelten.

Eben so gelten noch andere Zusammenstellungen von Karten verschiedene Points, wovon nachher die Rede seyn soll, wenn wir erst den Gang des Spieles erklärt haben.

§. 135. Wer die Vorhand hat, besieht seine Karten, und kann davon fünf fortwerfen, um die fünf abgeschiedenen obersten Karten des Talons dafür zu nehmen; er kann aber auch nur vier oder drei, oder selbst gar keine abwerfen, und so alle Blätter des Talons liegen lassen, wie er es seinen Karten zufolge für gut findet; mehr als fünf aber darf er nicht nehmen.

Dieses Abwerfen ist das Schwierigste beim ganzen Spiele; es richtet sich nach den Karten, die man in der Hand hat. Erstlich also sieht man darauf, viele Blätter einer Farbe zu haben; hat man also schon 5 oder 6 Blätter, so wirft man davon nicht gern eins oder

mehre fort, namentlich, wenn die höchsten dabei sind, oder wenn es gar eine Figur ist. Ferner sieht man darauf, Quarten oder Quinten zu behalten oder zu bekommen, weil diese Figuren gleich viele Points zählen; hat man daher eine Quint in der Hand, so behält man diese in der Regel, selbst wenn man von andern Karten eine hohe fortwerfen müßte; selbst in dem Falle, wo man eine Quint haben würde, wenn man ein noch dazu fehlendes Blatt hätte, wirft man davon nicht gern eins fort, in der Hoffnung, das fehlende Blatt zu erhalten, was freilich unter zehn Malen nur ein Mal geschehen möchte; überhaupt aber ist es besser, eine sichere Quint zu behalten, als auf ein großes Spiel zu bauen, was man durch einige noch aufzuhebende Karten erhalten könnte. — Hat man drei oder vier gleich hohe Blätter verschiedener Farben, so wirft man auch davon nicht gern eines fort, weil man mit vier Blättern der Art gleich 14 zählen kann, und weil man zu Dreien leicht das vierte erhalten könnte.

Berücksichtigt man alle diese Puncte, so wird man darnach entscheiden können, welche Karten man fortzuwerfen hat. Dabei muß man denn aber auch schon Rücksicht nehmen auf die Karten, die man nicht hat, die also entweder im Talon liegen, oder die der Gegner schon besitzt. Hat man z. B. von einer Farbe kein Blatt, so daß man befürchten muß, der Gegner habe alle Blätter einer Farbe, dann ist es nicht rathsam, im Talon Karten von den gebührenden fünfen liegen zu lassen, weil so wahrscheinlich der Gegner eine Octave erhalten wird.

§. 136. Eben so hat man darauf zu sehen, ob es nicht möglich sey, daß man zwischen seinen Karten keine Sieben, Achte und Neune behalte; hat man z. B.

nur fünf Karten, die am Werthe unter einer Zehne stehen, so wirft man diese fort, in der Hoffnung, man werde unter den aufzunehmenden gleichfalls keine der drei niedrigsten Kartensorten erhalten. Eine Zusammenstellung von lauter solchen Karten, deren niedrigste wenigstens eine Zehne ist, heißt carte rouge, und zählt 50 Points.

§. 137. Hat der Vormann gekauft (so nennt man das Fortwerfen der Karten aus der Hand, wofür man Blätter aus dem Talon aufnimmt), so ist die Reihe an dem, der gegeben hat. Dieser muß alle die Karten, die noch im Talon übrig sind, kaufen. Dabei ist jedoch zu bemerken, daß er, falls sein Gegner gar nicht kaufte, auch nur die obersten fünf zu kaufen braucht. Nimmt dieser einige, aber nicht alle fünf, so ist es ihm verboten, die übrigen der fünf Karten des Talons zu besehen, wie ich es im Gebrauche bei vielen Spielern gefunden habe. Eben so werden die Karten, welche nach dem Kaufen beider Spieler etwa liegen bleiben sollten, von keinem derselben besehen, sondern unaufgeworfen zu den abgeworfenen Karten gelegt.

Beim Abwerfen hat der Hintermann dieselben Rücksichten zu nehmen, welche der Vorhand nöthig waren; nur muß er vorzüglich auch noch dahin sehen, daß er sich rücksichtlich des Stichemachens sichere; denn wirft er so ab, daß er keinen Stich macht, so ist dieses das größte Spiel für den Gegner; hat er also schlechte Karten, so muß er ja in mehren Farben einen besetzten König oder eine besetzte Dame behalten; auf Asse macht man hier nicht jedesmal einen Stich, weil durchgehends Farbe bekannt werden muß, indem hier gar kein Trumpf ist, und weil die Vorhand in der Regel die kleinen Karten abwirft.

§. 138. Sind beide Theile mit dem Kaufen fertig, so werden die abgeworfenen und liegen gebliebenen Karten zur Seite gelegt, ohne daß ein Spieler die abgeworfenen Karten des Gegners besehen dürfte, und dann wird gemeldet. Die Vorhand nennt zuerst die Farbe, worin sie die meisten Blätter hat; hat die Hinterhand nicht so viele Blätter einer Farbe, so zählt die Vorhand für ihre Blätter auf die angeführte Weise, hat die Hinterhand mehr, so zählt diese dafür. Haben beide gleichviel, so werden sie verglichen, und zwar gelten die Blätter derjenigen Hand, welche die meisten Points zählen. Dazu gilt ein Aß 11, ein König 10, eine Dame 10, ein Bube 10, eine Zehne 10, eine Neune 9, eine Achte 8, eine Sieben 7 Points. Wer die Oberhand behält, zählt für sich so viele Points, als er Blätter hat, wie das schon vorhin gesagt ist.

Darauf werden die Figuren, Terzen, Quarten u. s. w. gemeldet. Die Figuren überbieten sich einmal nach ihrem innern Gehalte, d. h. eine Quart überbietet eine Terz, eine Quint eine Quart u. s. w., und dann nach ihrer verschiedenen Höhe, z. B. eine Terz major jede andere Terz, eine Terz vom Könige an eine Terz von der Dame u. s. w. Wer die höchste Figur hat, der zählt für sie, und auch für alle andere Figuren, die er sonst noch hat, wenn diese auch von Figuren des Gegners überboten werden, während dieser für seine Figuren gar nichts zählt. Wären die höchsten Figuren in beiden Händen gleich, hätte z. B. Jeder eine Quint Major als höchste Figur, so zählen beide für diese nicht, und überbieten sich dann in niedrigern Figuren, jedoch darf dann derjenige, der die Oberhand hat, für seine Quint nichts rechnen; überhaupt wird immer alles, was gleich ist, fortgelassen, so z. B., wenn beide gleich vie-

le Blätter haben, die gleich viele Points zählen, wobei dann noch zu bemerken ist, daß dann andere Blätter nicht gezählt werden. Darauf werden drei oder vier gleich hohe Blätter gemeldet; dieses erstreckt sich jedoch nur bis auf die Zehne, so daß drei oder vier Neunen, Achten und Sieben nichts gelten. Vier Blätter überbieten dabei jedesmal drei, so daß der die Oberhand hat, der z. B. vier Zehnen gegen drei Aß meldet. Drei Aß überbieten drei Könige, diese drei Damen u. s. w., eben so bei vieren. Wer die höchste Figur dieser Art hat, der zählt auch alle niedrigern; der Gegner aber nichts.

Diese einzelnen Points werden nun zusammengerechnet und Jeder muß seine Summe behalten, und immer laut nennen, so wie er sie vermehrt.

§. 139. Hat Jemand keine Neune, Achte und Sieben in der Hand, so zeigt er dieses dem Gegner an — carte rouge —, und zählt nach Beendigung des Spiels zu der gemachten Summe 50 Points hinzu. Hat Jemand alle Karten seiner Hand gemeldet, — sogenannte carte blanche —, so zählt er dafür nach Beendigung des Spiels gleichfalls 50 Points, jedoch kann dann der Gegner verlangen, daß ihm die Karte vorgezeigt werde, was er bei carte rouge nicht verlangen kann, indem hier der Gegner auf die ausgespielten Karten achten muß.

§. 140. Zählt Jemand eher 30 Points, ehe ausgespielt wird, und der Gegner hat nichts gezählt, so setzt er sich zu dieser Summe gleich 60 hinzu, so daß er statt in die 30, gleich in die 90 weiter zählt, statt 36 z. B. 96.

Jetzt spielt die Vorhand aus und zählt mit diesem Schlage laut 1 weiter; Jeder muß seine Summe be-

halten, und so wie er ausschlägt, oder einen Stich macht, ohne auszuschlagen, zählt er 1 Point weiter. Macht er aber den Stich und hat auch dazu ausgeschlagen, so zählt er für beides nur 1.

Hat man so viel gemeldet, daß man mit den Stichen, die man hintereinander macht, ohne daß der Gegner einen Stich bekäme, zu 30 zählt, so setzt man gleich 30 hinzu, zählt also in die 60. Dabei darf aber der Gegner nicht die Vorhand gehabt und ausgeschlagen haben, weil er dafür, dem eben Gesagten zufolge, 1 zählt, wo man dann nicht in die 60 übergehen darf.

§. 141. So wird nun fortgespielt, bis alle Stiche gemacht sind. Wer den letzten erhält, zählt dafür noch drei Points besonders.

In der Regel wird der eine Spieler mehr als 6 Stiche machen, von ihm sagt man, er habe die Läse, und er zählt dafür 10 Points. Ist in einem Spiele die Läse nicht gemacht worden, hat also Jeder 6 Stiche erhalten, so wird dieses durch einen Strich bemerkt, und dann zählt die Läse des folgenden Spieles 20 Points. Man sagt in diesem Falle: die Läse stehe. Steht sie zweimal, so zählt sie 30 Points und so fort.

§. 142. Erhält einer der Spieler alle Stiche, so zählt er als Belohnung zu der gemachten Summe noch 100 Points hinzu, und erhält auch alle die Points, die der Gegner etwa gezählt hat; so daß man sich sehr zu hüten hat, daß man nicht Schlemm wird, weil man dadurch doppelt leidet, einmal indem der Gegner 100 Points Belohnung erhält, und zweitens indem man seine eigenen Points nicht nur einbüßt, sondern sie sogar an den Gegner abtreten und also nachher bezahlen muß. Man muß deshalb in der Hinterhand mit dem Abwerfen etwas vorsichtig seyn.

§. 143. Die gemachten Points werden auf einem Blättchen angeschrieben, die jedes Spielers allein unter einander, so daß man eines Jeden Points aus verschiedenen Spielen leicht addiren kann. Gewöhnlich spielt man nun fünf solche Spiele zu einer Partie (manchmal auch 4, jedoch wird durch eine unpaare Zahl von Spielen das Gleichgewicht mehr erhalten, indem derjenige, der eine Partie verliert, in der folgenden, weil sein Gegner angibt, einmal die Vorhand mehr hat, worauf beim Piquet viel ankommt), schreibt die Points gehörig an, und addirt sie dann auf beiden Seiten. Jede solche 10 Points gelten 1 Point Gewinn oder Verlust. Um also den Gewinn zu berechnen, addirt man die einzelnen Points beider, dividirt jede Summe durch 10, und zieht das Kleinere von dem Größeren ab; wo mehr ist, der gewinnt so viel, als die einzelnen Points austragen. Dabei ist zu bemerken: die Division durch 10 wird selten aufgehen; bleibt ein Rest, der kleiner als fünf ist, so wird dieser nicht weiter berücksichtigt und fortgelassen, bleibt aber ein Rest, der größer als fünf oder gleich fünf ist, so gilt er einen Point. z. B. der eine Spieler soll A, der andere B heißen; im ersten Spiele hätte A 40, B 25, im zweiten A 36, B 8, im dritten A 118, B 6, im vierten A 12, B 92, im fünften A 20, B 60, so wird folgendermaßen angeschrieben:

A		B
40	—	25
36	—	8
118	—	6
12	—	92
20	—	60

Jetzt wird addirt, und zwar sind die vordersten Reihen 4, 3, 11, 1, 2 für A, so wie 2, 9, 6 für B lauter Zehner, also lauter einfache Points Gewinn; man addirt also nur die letzten 6, 8, 2 für A macht 2 Points Gewinn, und 5, 8, 6, 2 macht 2 Points Gewinn; diese 2 und 2 werden dann zu den vordersten Reihen addirt, gibt bei A 23, bei B 19 Points; also hätte A in dieser Partie gewonnen, und zwar 4 Points.

§. 144. Steht die Läse, so wird dieses durch einen Querstrich, den man zwischen die Points der Spieler macht, bezeichnet, und dann gilt die Läse zur folgenden Partie 20. Hätte z. B. im vorigen Beispiele die Läse beim zweiten Spiele gestanden, so würde das Schema so aussehen

A		B
40	—	25
36	+	8

steht sie zweimal, so werden zwei Querstriche gemacht ++ u. s. w., um jedesmal genau zu wissen, wie es mit dem Spiele steht.

Wird die Läse im letzten Spiele einer Partie nicht abgespielt, so wird sie zur folgenden Partie mit übergenommen, wo sie gleichfalls 20, 30 u. s. w. gilt, je nachdem sie einmal, zweimal u. s. w. gestanden hat. Wäre diese Partie die letzte, so macht man so viele Spiele, bis die Läse abgespielt ist, und dann ist die Finalpartie geschlossen.

Macht Jemand weniger, als 5 Points, so werden ihm diese dennoch angeschrieben, vorausgesetzt, daß er nicht Schlemm geworden ist; denn in diesem Falle bekommt er 0 angeschrieben.

Register zum Nachschlagen.

Erster Abschnitt. Das Whist.

Erstes Kapitel. Einfaches Whist unter Vieren.

Whistkarten. §. 1. Whistmarken. §. 1.
Entscheidung durchs Loos, wer zusammen spielt. §. 2.
Kartegeben. §. 3. Meliren des zweiten Kartenspiels. §. 3.
Spielen, Invitiren, Bedienen. §. 4 u. 5.
Trickmachen. §. 6. Robber, Partie. Figuren. Zählen und Anlegen der einzelnen Points. §. 6.
Figuren machen nicht aus. §. 7.
Simple. Duple. Triple. Quadruple. §. 8.
Geltung des Robbers. §. 8. Revangerobber. §. 8.
Grand- und Petit-Schlemm. §. 8.
Besondere Regeln des Kartegebens. §. 9. u. 10.

Zweites Kapitel. Besondere Arten des Whistspiels.

I. Whist unter Dreien.

Strohmann. §. 11.
Setzen. Geben, Meliren. §. 11 u. 12.
Ausspielen. Besehen beider Karten und Strafe dafür. §. 13.
Auflegen der Karte des Strohmanns. §. 14.
Regeln für die Gegner. §. 15.
Beendigung der Tour. §. 15.

II. Whist mit Cayenne.

Trumpfmachen. §. 16.
Überlassen des Trumpfmachens. §. 17.
Allgemeine Regeln für dieses. §. 18.
Dieses Spiel kann nur unter Vieren gespielt werden. §. 19.

III. Whist mit Chikanen.

Chikanen beim einfachen Whist. §. 20.

Chikanen beim Whist mit dem Strohmanne. §. 21.
— beim Whist mit Cayenne. §. 22.
Vergeben. Werfen der Karten. §. 23.

Zweiter Abschnitt. Das Solo.

Erstes Kapitel. Solo unter Dreien.

Solokarten. §. 24. Besondere beim Solo en trois. §. 24.
Vertheilung der Plätze. §. 25.
Pott. Einsatz. Tour. Jedesmal abzuspielender Betrag. §. 26.
Geben der Karten. Vergeben. §. 27.
Geltung der Karte. Beste, Baste, Manille. §. 28.
Überbieten. Couleur. Tout. Solo. Solo Couleur. Solo tout. Solo Couleur tout. Bedingung zum Gewinnen. §. 28.
Alle passen. §. 29.
Berechnung des Gewinnes. Bete- und Codillewerden. §. 30 u. 31.
Matadors. §. 32.
Ersten. §. 33. Tabelle zur Berechnung der Gewinne. §. 33.
Angesagter Tout. §. 34.
Wahrscheinliche Überschlagung eines Solos. Beispiele dazu. §. 35.

Zweites Kapitel. Solo unter Vieren.

Karten. Plätze. Geben. Einsatz. §. 37 u. 38.
Fragespielen. §. 39.
Hilfe dazu. §. 40.
Renonçe-Aß. Es ist verboten, dieses anzuzeigen. §. 40.
Vorsichts- und Spielregeln bei der Frage. §. 41. u. 42.
Alle passen. §. 43.
Berechnung des Gewinnes für die Frage. §. 44.
Respect. §. 45.
Verhalten dabei. Aufforderung eines Asses. Trumpfmachen. §. 45.
Spielvortheile dabei. §. 46.
Berechnung des Gewinnes für Respect. §. 47.

Tabelle

Tabelle für die Gewinne aller möglichen Spiele beim Solo unter Vieren bis zu drei Matadors. §. 48.
Tout. §. 49.
Das gerufene Aß wird erst nach gemachten fünf ersten Stichen angeschlagen. §. 50.
Klein-Respect. §. 51.
Wer alle vier Aß hat, darf weder Frage noch Solo ansagen. Besondere Art, hier einen Solo zu gewinnen. §. 52.
Vorschriften zum feinen Spiele im Allgemeinen. §. 53.
Berechnung der Wahrscheinlichkeit. §. 54 u. 55.

Dritter Abschnitt. Das Boston.

Tendenz des Spieles. §. 56.
Karten. Plätze. Geben. §. 57.
Einfaches Boston und Kaufboston. §. 58.

Erstes Kapitel. Boston unter Dreien.

Nöthige Karten. Plätze. Stammbete. Einsatz. §. 59.
Bete. §. 60.
Kartegeben. Beste, Mittel- und schlechte Farbe. §. 61.
Reihefolge des Überbietens. §. 62.
Boston. §. 63.
Grandissimo. §. 63.
Deux und quatre honneurs. §. 63.
Über- und Unterstiche. §. 63.
Petit-misere. §. 64.
Misere forcé. §. 64.
Sechs Stiche. §. 65.
Grand-misere. §. 66.
Sieben Stiche. §. 67.
Piccolo. §. 68.
Picolissimo. §. 69.
Acht Stiche. §. 70.
Petit-misere ouverte. §. 70.
Neun und zehn Stiche. §. 71.
Grand-misere ouverte. §. 71.
Eilf und zwölf Stiche. §. 71.
Revolution. §. 71.
Schlemm annoncé. §. 72.

General. §. 73.
Berechnung der Miseres und Piccolos. §. 74.
Bostontabelle. §. 75.
Einrichtung und Erklärung derselben. §. 75. u. 76.

Zweites Kapitel. Boston unter Vieren.

Karten und Plätze. §. 77.
Miseres und Piccolos. §. 78.
Stichspiele §. 78.
Hilfe. §. 78.
Bedingungen für die Hilfe.
Berechnung für die Hilfe hinsichtlich der zu machenden Stiche für sie. §. 79.
Verlust des Spielenden oder der Hilfe. §. 79.
Vorsichten bei der Hilfe. §. 80.
Hilfe und Spielender sind feindlich. §. 80.
Tabelle zur Berechnung. §. 81. u. 75.

Drittes Kapitel. Kaufboston.

Kaufboston unter Dreien. §. 82.
Abwerfen. §. 83.
Tabelle und sonstige Bemerkungen. §. 84.
Kaufboston unter Vieren. §. 85.

Vierter Abschnitt. Das L'hombre.

Plätze. L'hombrekarten. §. 87.
Rangfolge der Karten. Spadille. Manille. Basta. Ponte. §. 88.

Erstes Kapitel. L'hombre unter Dreien.

Geben. Meliren. Prämeliren. §. 89.
Couleur favorite. §. 89.
Überbieten und Kaufen. §. 90.
Fragespiel. §. 90.
Bedingung zum Gewinnen für den L'hombre. §. 90.
Einsatz. Bete. §. 91.
Matadors und Ersten. §. 91.
Remis und Codille. §. 91.

Tournè. Casco. §. 92.
Obscür. §. 93.
Offeriren. §. 93.
Forçée partout. Grand Casco. §. 94.
Sansprendre. §. 95.
Tout. Tout annonçée. §. 96.
Grandissimo. §. 97.
Nullissimo. §. 98.
Uno. §. 99.
Tabelle der Rangordnung und des Werthes der einzelnen Spiele. §. 100.
Regeln des Ecartirens. §. 101.
Regeln des Offerirens. 102.
Kunil. §. 103.
Vertheilung der Bete am Ende des Spiels. §. 104.
Block. §. 105.
Laufender Block. §. 105.
Roccambole. §. 106.
Mohr. §. 107.
Gesetze. §. 108. 109. 110. 111. 112.
— rücksichtlich des Kartegebens. §. 108.
— — des Spiels. §. 109.
— — der Bezahlung. §. 110.
— — des Aufdeckens der Karten. §. 111.
— besondere. §. 112.
Ermahnung. §. 113.

Zweites Kapitel. L'hombre unter Vieren, Zweien und Fünfen.

L'hombre unter Vieren. §. 115.
— — Zweien. §. 116.
— — Fünfen. §. 117.

Fünfter Abschnitt. Mariage und Piquet.

Erstes Kapitel. Mariage.

Karten. §. 118.
Mariage en deux. §. 119 — 125.
Kartegeben. Trumpf. Talon. §. 119.

Geltung der einzelnen Karten. §. 120.
Mariage. §. 120.
Gang des Spiels. §. 121.
Bemerkungen dabei. §. 122.
Spielklugheit. §. 123.
Talon schließen. Matsch. §. 123.
Besondere Arten, dieses Spiel zu spielen. §. 124.
Mariage en trois. §. 126 — 128.
Mariage en quatre. §. 129 — 132.

Zweites Kapitel. Piquet.

Karten. Geltung. Vertheilung. Talon. §. 133.
Tendenz des Spiels. §. 134.
Blätter einer Farbe. §. 134.
Terz, Quart, Quint u. s. w. §. 134.
Majoren. §. 134.
Drei und vier Aß, Könige u. s. w. §. 134.
Kaufen. Vorsichten dabei. §. 135.
Carte rouge. §. 136.
Regeln des Kaufens für die Hinterhand. §. 137.
Fortgang des Spiels. §. 138.
Carte blanche. §. 139.
Zählen in die 60 und 90. §. 140.
Belohnung für den letzten Stich. §. 141.
Läse. §. 141.
Schlemm werden. §. 142.
Anschreiben und Ausrechnen der Points. §. 143.
Stehen der Läse. §. 134.

Gedruckt bei Johann Friedrich Starcke.

Hmr 886

LIBRARY OF CONGRESS
0 020 565 627 3